REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

NUMERO 7 • 350 PTA.

Mega SEGA



Thunderhawk
Core: la fuerza del trueno

Street Fighter II

¡Gratis!
LIBRETO DE POSTERS con tus PERSONAJES FAVORITOS



Street Fighter II vs Mortal Kombat
Enfrentamiento estelar

Gauntlet IV
¡Excelente!

En el interior un REGALO de KONAMI

SEGA MEGA DRIVE

¡AL TACHO CON VIEJO CARTUCHO DE FÚTBOL!


Plano de pantalla compuesta





AVERIGUA ¡YA! LO QUE ES METER UN



¡GGGOOOOOOOOO

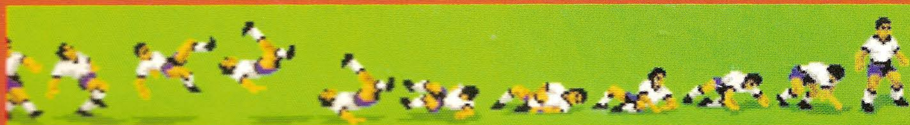
Te largas de esprint por el ala... te persigue un oponente... lo dejas tumbado.

"El realismo y tensión no tienen paralelo" – Sega Pro

Se adelanta con ahínco un defensor...tocas el balón... le saltas por encima...i Ja Ja!... Iluso... La muchedumbre se vuelve loca de emoción mientras avanzas con toda tu fuerza hacia el arco.

"Los gráficos realmente captan la emoción del fútbol de tribuna" – Megatech

4 WAY PLAY



EA DIRECT

Para adquirir su propia copia de este



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16 MEG



El corazón te late apresuradamente, se te sale por la boca ibum! ibum! ibum!... Te das cuenta que van uno a uno y quedan sólo segundos en el reloj... Alzas la vista... despejado... tiras... ichak!

"Los jugadores se ven detalladamente y se mueven como verdaderos jugadores" — Sega Power

iBrooooom! iCraaac!... El balón rebota de la barra... corres a su encuentro... giras la bajas... ibaam!... con una bicicleta metes el balón por la derecha... pasa como un relámpago por el portero y remese con estruendo la red... suena el último silbato.

Corres... haces piruetas en el aire... saludas a tus hinchas...i Te adoran! Se te aproxima un comentarista con su micrófono... tiene cara de sincero.

"Increíblemente realista el movimiento de esprint" — Sega MegaForce

Te dice: "Qué nos puedes comentar del juego"

Tu dices: iVale, hombre! ... es lo mejor que ha pasado...



16 Megs, 48 equipos nacionales, 960 jugadores, 13 áreas de destreza, 4 WAY PLAY... iy es el único que aprueba la FIFA!!!!"

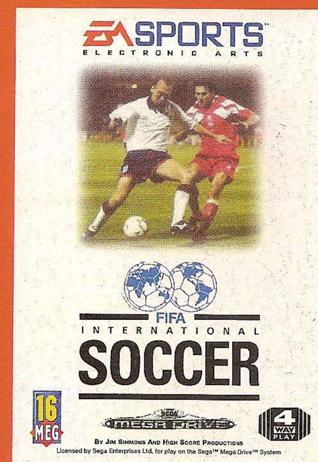
"FIFA International Soccer está determinado a expulsar de su campo a cualquier otro simulador de fútbol" — Sega MegaForce.

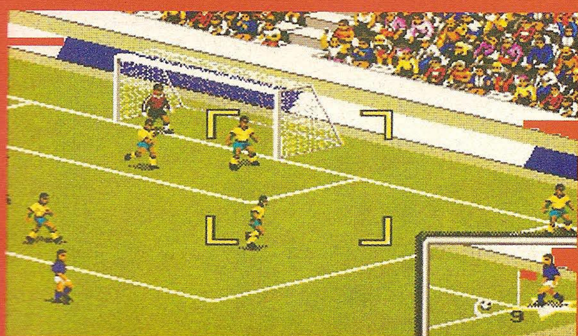
Te dice: "Estupenda actuación, estupendo juego, iestupendo!



OOOOOOOL!







... visite sus almacenes locales. En caso de dificultad diríjase a Sega 0131 92288.

STA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEG
Mega SEGA
DIRECTOR
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernandez
AUTOEDICION
DataPress
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2º C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
AJALVIR Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Administración
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 MADRID
Faxx (91) 738 36 27
Tno: (91) 738 36 27
Redacción
Avda. Betanzos Nº 60, Semisótano A
28034 MADRID
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L: M. 12823-1993

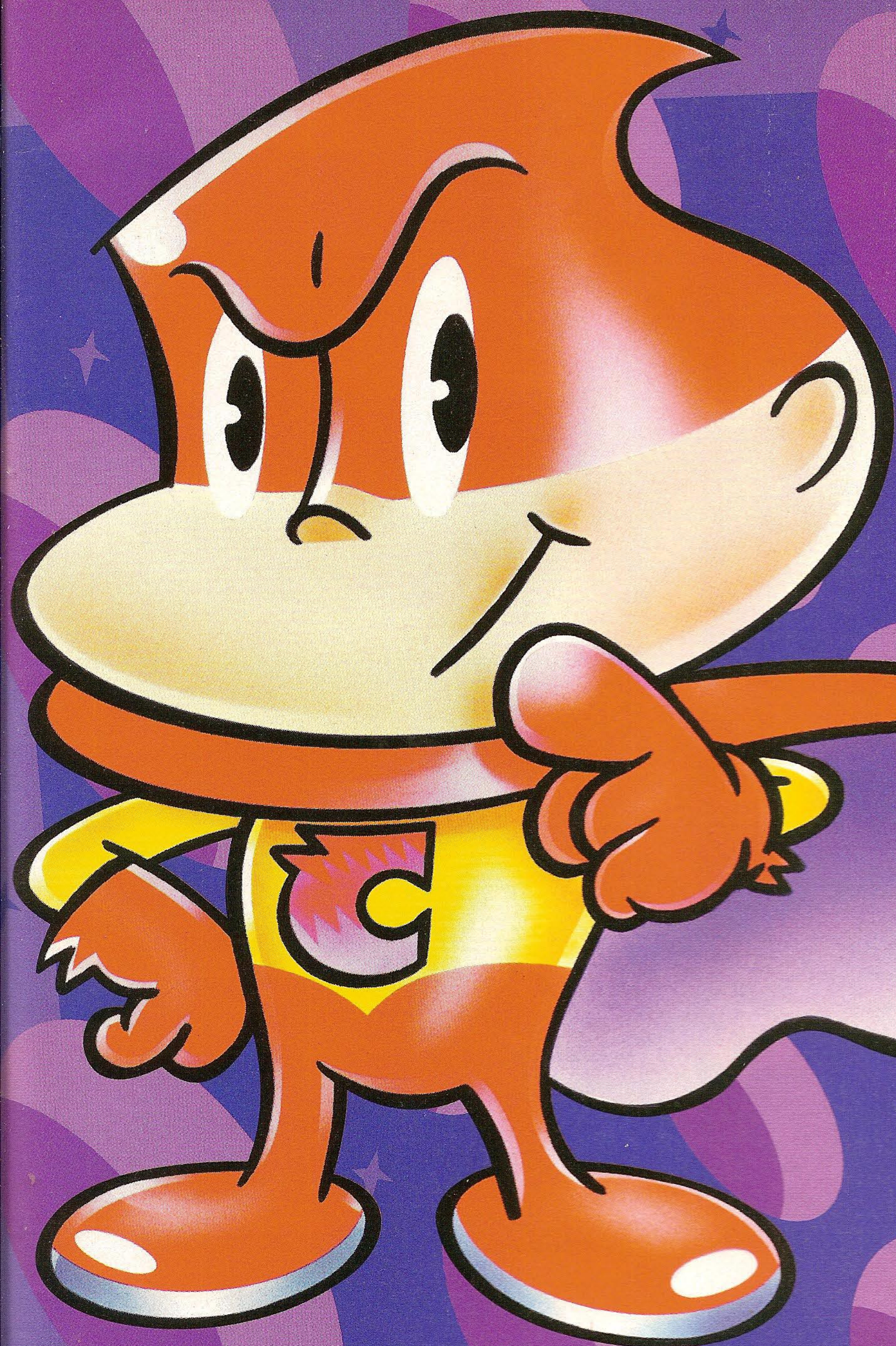
EDITORIAL

Street Fighter II

Para cuando leas estas líneas, Street Fighter II llevará ya un par de semanas en la calle; a pesar de todo, queremos recordaros desde esta página, que es el mejor juego de Mega Drive jamás programado. Tanto por sus gráficos, como por sus sonidos y músicas y todo lo que es el juego en sí. Su excelente jugabilidad y su gran adicción, hacen de él todo un juegazo. Si es que no se ha agotado ya, deberías salir a comprártelo, pero no te preocupes si no tienes una Mega Drive, es la excusa justa para hacerse con una.

En otro orden de cosas, os proponemos, desde esta página, a los que residáis en Madrid y alrededores, una visita a la exposición de coches de cine llamada Hollywood Cars, allí, en la Casa de Campo recintos del Ifema, encontraréis los coches de vuestras películas favoritas: Regreso al Futuro, Las Tortugas Ninja, Batman, Los Cazafantasmas, y así hasta una lista de casi 40 vehículos. No os la perdáis. Estará en Madrid hasta el mes de diciembre, después pasará a otras ciudades, como por ejemplo Bilbao o Sevilla.

Por cierto, con la inclusión del ganador del segundo Mega CD y los destinatarios de los cartuchos del primer concurso Mega CD, damos por cerrados los dos concursos, enhorabuena a los ganadores y buena suerte a todos los demás para los próximos concursos (sí, tendremos más, atentos a nuestras páginas). ¡Hasta el mes que viene!



COSMIC SPACEHEAD™

"Una buena recreación de los dibujos animados de los 50 y los 60 que resulata cada vez más impresionante y adictiva"
Mega Sega revista


¡Eléctrico-shocks!


Las calles de la ciudad


La oficina de correos


La fábrica



Detroitica


Las luces de la noche

"Cosmic reune unos buenos e interesantes rompecabezas junto con esos gráficos sensacionales que tanto gustan y un sonido de lo nunca oído en Mega Drive"
Mega Sega revista

"Cosmic Spacehead es una estupenda combinación de deliciosas aventuras con un fantástico juego arcade"
Mega Sega **revista**

¿Qué harías tú para probar la existencia de la Tierra?

¡Aquí está Cosmic, el primer turista extraterrestre, con una prisa tremenda por cruzar el Universo! Unete a él a través de 32 áreas de acción y resuelve los rompecabezas más extravagantes de las aventuras de arcade. ¡Interactúa con la panda más rara de personajes que te puedas imaginar en más de 300 pantallas con extraños y escalofriantes escenarios! ¡Experimenta la emoción de las carreras de astro coches, los attaques de robots y los campos de asteroides! ¡No es de estre mundo









DISPONIBLE EN
Amiga, PC, N.E.S.

Codemasters™

PARA MAS INFORMACION CONTACTE:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, U.K.



LA PORTADA



¡A JUGAR! con GAME GEAR



¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

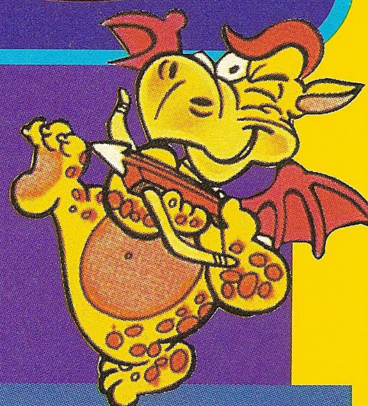
¡A JUGAR! con MEGA CD

A OJO

MARIO

¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM





¡NO, OTRA VEZ NO!



MEGA

La fiebre del MEGA CD se ha desatado.

Movimientos humanizados... Perspectivas imposibles...

en Compact Disc. Animaciones vivientes... Simuladores de vértigo en 3-D... Thrillers interactivos...

Un simple disco dará cabida a toda la acción imaginable. Ya nada volverá

LA LOCURA TE

¿Estás listo para enfrentarte a la realidad?. Escenarios multidimensionales...

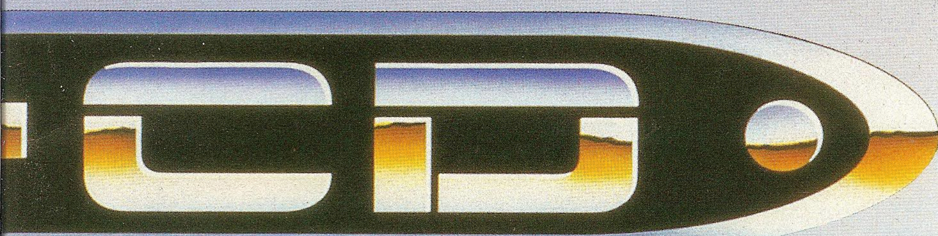
Giros insólitos... Desplazamientos virtuales... Sonido Megafónico...

¡IMAGENES REALES! Juegos de lucha, de prodigioso realismo te transportan a las salas recreativas...

a ser lo mismo. Sólo a través de tu Mega Drive entrarás en un nuevo mundo, donde lo pasarás de locura. ¡EL MEGA CD!



EXCLUSIVO PARA USUARIOS D




INVADE



BATMAN RETURNS



FINAL FIGHT





NIGHT

TRAP









INCLUIDO
CON TU MEGA C

ROAD AVENGER

SONIC CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

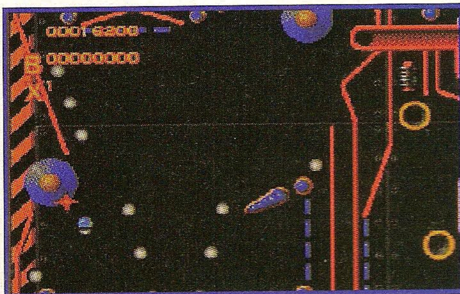


NOTICIAS

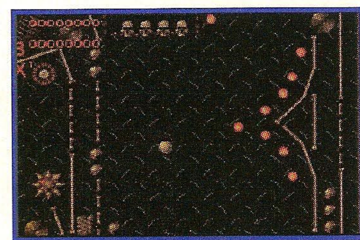
EL MAGO DEL MILLON

Posiblemente Dragon's Fury y Crueball son los únicos juegos del millón algo decentes que han entrado en la Mega Drive, de forma que recibimos con gran alegría en esta sacrosanta oficina la noticia de que se preparan dos lanzamientos de máquina del millón.

El primero es Virtual Pinball de EA del que a partir de la pequeña muestra que hemos podido ver, podemos asegurar que es la bomba (tuvimos que arrancarle de entre las garras el joypad a Oscar del Moral, alias Redactator, cuando logró pillar el juego). Es el primer juego de este tipo que te permite construir tu propia mesa seleccionando de un inmenso montón de mandos, cacharritos varios, fondos y demás. Cuando tu obra te parezca insuperable podrás grabarlo en la RAM del cartucho para posteriores jugadas. Hay montones de posibles configuraciones, y a la vez que aumenta tu habilidad, la cosa se acelera y calienta, siendo definitivamente algo a lo que echar el ojo.



La otra destelleante bola metálica que surge por el horizonte es Dragon's Fury II. Por lo visto se va a mejorar la primera parte, que ya era la monda, aunque se nos ha asegurado que esta nueva versión va a ser de sanatorio mental, estáte atento a tu revista amiga... ¡MEGA SEGA!



▲ ***De verdad que es mejor de lo que parece.***



SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS!

JUEGO NUEVO POR CAPCOM ARCADES

La última y puede que la mejor creación tragaperras de Capcom se presentó en la muestra electrónica de Tokio; Super Street Fighter II: The New Challengers!

Se trata de una versión actualizada de la maquinita cumbre en la historia de las salas recreativas, perfeccionando todos los personajes con nuevos movimientos, nuevos gráficos y una jugabilidad espeluznante.

Hay cuatro nuevos personajes a los que dominar. Una inglesita en mallas, se dedica a pegar patadas a diestro y siniestro. Se ha aliado con DeeJayk, de Jamaica, un inmenso mozo con la palabra MAXIMUM bordada en los pantalones. Fei Long viene de Hong Kong, un maestro ninja embutido en unos pantalones de pijama negros y el último participante novato es T Hawk, un yanqui.

Los nuevos movimientos incluyen el legendario Puñetazo del Dragón.



▲ ***Guau. Uno de los movimientos, más "controvertidos" de Cammy.***



El juego presenta nuevas bonificaciones, además de una bonificación al primer guantazo junto con un impresionante premio por grupos. Se pueden conectar hasta cuatro apartados Super Street Fighter para un torneo eliminatorio de ocho jugadores; de todas formas, una vez que te hayan eliminado, es preciso enfrentarse a los perdedores para ocupar la posición de subcampeón. Con este modo, es posible disponer de ocho Guiles (o quién sea) en combate. Como recompensa puedes elegir además los colores de tu personaje.

No hay noticias respecto a una conversión para consola pero te ofreceremos noticias en cuanto estemos en posesión de las mismas. Mientras tanto, fíjate en estas capturas de la máquina de monedas.

DSP Y FORMULA ONE

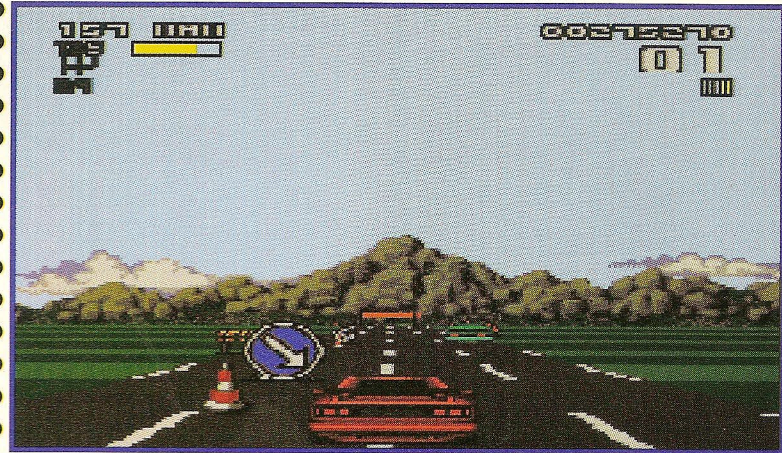
En pocos meses los especialistas en simulaciones de vuelo de Microprose van a lanzar algunos de sus éxitos en consola, incluyendo F15 Strike Eagle II para la Master System y Game Gear, The Chaos Engine para la Mega Drive, y lo que de verdad va ser un bombazo, un título para la Mega Drive basado en Star Trek: la nueva generación.

De todas formas, las noticias más interesantes tienen que ver con la super pastilla DSP para la Mega Drive. El primer título que la firma desea convertir es el verdaderamente apasionante Formula One Grand Prix.

Formula One es un juego de carreras brillante, de un realismo extremo. De hecho, al menos un auténtico corredor de Fórmula Uno tiene la versión para PC IBM y la utiliza para estudiar los circuitos que tiene que recorrer.

JUEGO NUEVO
POR MICROPROSE
MEGA DRIVE

Al utilizar la pastilla DSP, el juego debe resultar impresionante, ¿pero se verá eclipsado por la incipiente conversión de Virtual Racing? Sólo el tiempo, o una futura edición de MEGA SEGA tienen la respuesta.

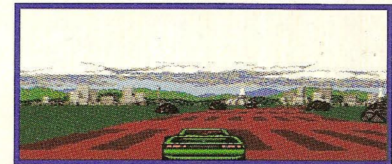


▲ ¡Oh, no! El asesino de la autopista, ¡sacadme de aquí!

UEAH, LOTUS

Muy pronto en la Mega Drive tendremos la secuela del increíblemente bueno Lotus Turbo Challenge de EA, el jugador salta de nuevo en el ardiente asiento de un Lotus y se dirige conduciendo al infierno por una serie de fantásticas pistas en las peores condiciones meteorológicas que te puedas imaginas. Elige una buena máquina con la que maniobrar, un Esprit, un Elan o un M200 y tanto solo como con un colega, conduce hasta que revientes. Parece tan bueno que nos vamos a dar una buena panzada en cuanto lo tengamos entre manos.

JUEGO NUEVO
POR EA
MEGA DRIVE

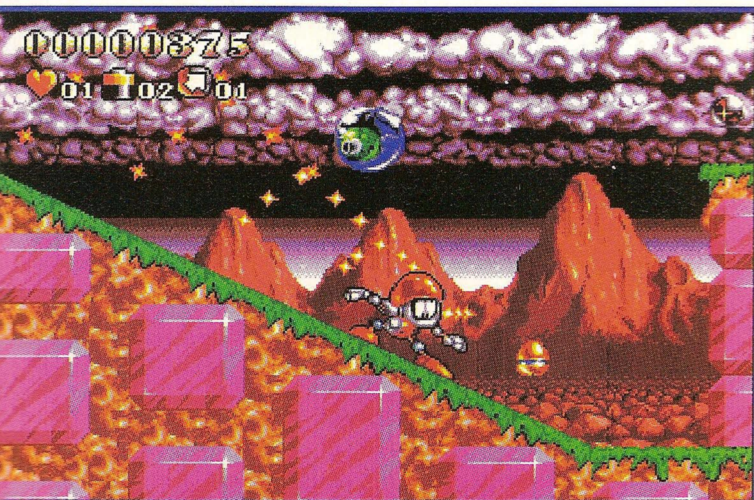


LAS EMOCIONANTES AVENTURAS DE TINHEAD



Pronto Microprose va a ofrecer a la Mega Drive un nuevo héroe llamado Tinhead. Se trata de un robot con propulsión a chorro con un pequeño problema. Un diabólico ser está robando todas las estrellitas del cielo, (¡qué pena!) de forma que es tarea de Cara de Lata lanzarse por montones de niveles de plataformas, destrozando a sus enemigos, salir retropropulsado, saltar sobre bicharracos espaciales y en general salvar el mundo. Como puedes comprobar a partir de estas capturas el juego resulta bastante mono, y pronto te ofreceremos más información.

JUEGO NUEVO
POR MICROPROSE
MEGA DRIVE



EL OTTIFANT

▲ *Este es Ottifant el elefante, estrella de un nuevo juego de Sega. Basado en un personaje de dibujos animados alemán, se trata de un juego de plataformas con un tiparraco orejudo no demasiado atractivo.*

ROBOTS DE LUJO

JUEGO NUEVO
POR MIRAGE
MEGA DRIVE

Mirage nos ofrecerá un intrigante juego que pronto aparecerá para la Mega Drive y el Mega CD, se llama Rise of the Robots y sus gráficos rompen con la pana. Pudimos echar un ojo a las versiones CD ROM y Amiga que son realmente alucinantes, con bestiales gráficos tridimensionales a base de rayos. Se nos aseguró que las versiones Sega van a ser igual de buenas aunque con algunos colores menos (naturalmente).

Cada robot se ha modelado elemento por elemento, a partir de los diseños originales para imprimirles sus dimensiones exactas. Una vez obtenidas las partes del cuerpo de un robot, éstas se unen entre sí, produciendo una animación insuperable.

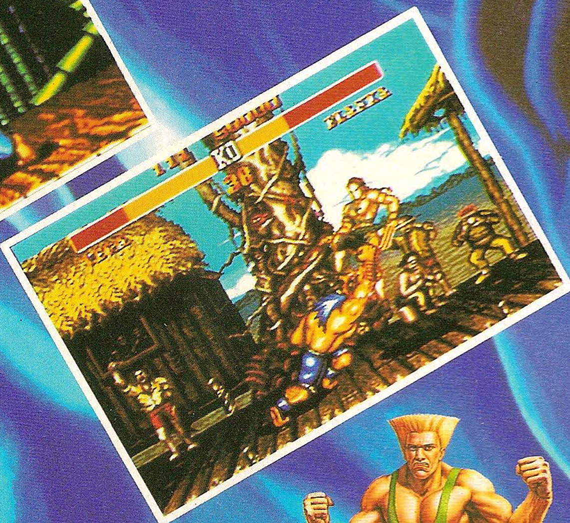
En este juego de tortazos de uno o dos jugadores, el jugador controla un ente cibernético en sus encuentros contra cinco tipos de robots enemigos así como contra el Supervisor. Se prometen multitud de movimientos especiales y te aseguramos que la habilidad en este juego es más importante que el pegar sin ton ni son. Tan pronto como podamos te ofreceremos toda la información que precises. ¡No te lo pierdas!

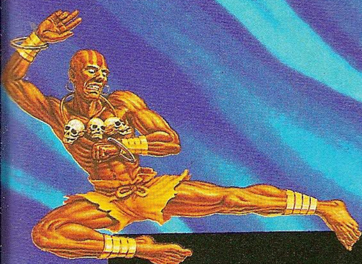
STREET FI

SPECIAL CHA



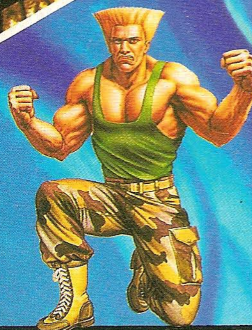












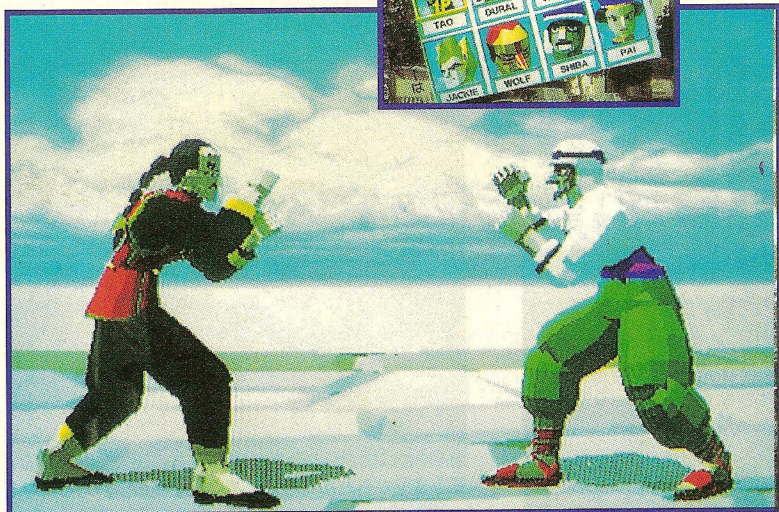
MEGA



PON EL TURBO

Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.



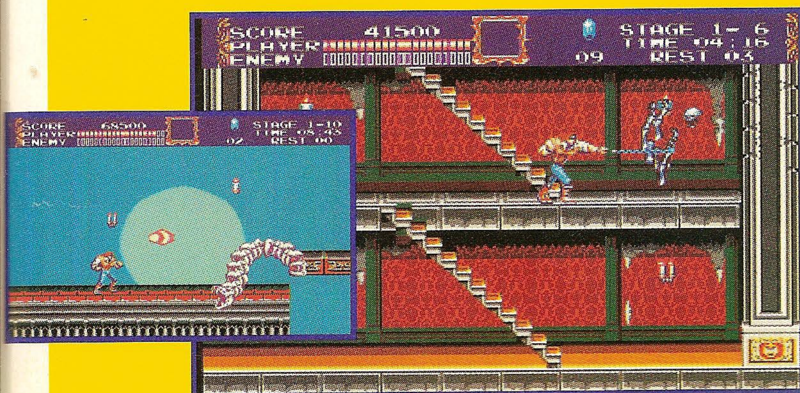


¿EL NUEVO STREET FIGHTER II?

JUEGO NUEVO POR SEGA ARCADES

Sega está utilizando su sistema de gráficos poligonales a 32 bits, Virtua, para crear un juego tan emocionante, que podría tratarse del sucesor de Street Fighter II.

Virtua Fighters emplea personajes compuestos por miles de polígonos, lo que ofrece una animación increíblemente fluida y homogénea. Las capturas no hacen justicia al juego, es preciso ver el juego en acción para apreciar lo bueno que es. Estáte al loro, porque va a ser todo un éxito.



JONNY MORRIS EL SUCESOR

JUEGO NUEVO POR KONAMI MEGA DRIVE

¡Konami ya tiene un nuevo juego Castlevania en mente para la Mega Drive! Pero la estrella de Nintendo, Simon Belmont cuyas proezas con el Conde Drácula ya son legendarias, ya no es su protagonista, y se ha sustituido por dos personajes llamados Eric Lecarde y Jonny Morris, ¡no tú!

Jonny está en el estilo de Belmont y maneja un látigo conocido como "Matavampiros", que le sirve de gran ayuda en su justa en pos de la muerte de Drácula. Al contrario de Jon, la confianza de Eric recae sobre su "jabalina antibrujas" con la que espera vengar la desafortunada muerte del alma de su novia. Konami ha dotado a Eric y Jonny con una serie de exclusivas capacidades y hay una serie de niveles especiales para cada personaje. Aún está en estado de desarrollo pero esperamos ofrecerte una review espectacular de este prometedor juego pero que muy pronto.

HOOK

JUEGO NUEVO POR SONY MEGA DRIVE/ GAME GEAR

Muy pronto dispondremos de las conversiones Mega Drive y Game Gear de Hook, basadas en la no demasiado exitosa película de Steven Spielberg.

Estamos seguros de que todos os sabéis la historia, Peter Banning es un adulto que niega rotundamente todas las locuras de su infancia y juventud. Eso es hasta que el retorcido Capitán Garfio (Hook) rapta a sus niños y se ve obligado a entrar en la tierra de Nunca Jamás donde comienza toda la diversión. Sobrecarga de niveles de plataformas, lucha y piensa para abrirte camino hasta la confrontación definitiva con Hook. Pronto más, pero hasta entonces flipa con estas capturas.



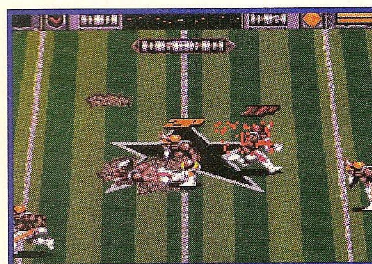
▲ *Ya es hora de zamparme las cerezas.*

FUTBOL CON LOS DIENTES

JUEGO NUEVO POR MICROPROSE MEGA DRIVE

Si estás buscando atrocidades y salvajadas en el nombre del fútbol estáte atento a Beastball para la Mega Drive de la mano de Microprose. La finalidad del juego es la misma que la de cualquier otro encuentro futbolístico, colocar el balón en la línea de meta, aunque en este juego los métodos para hacerlo son otros muy diferentes.

Transcurre en el año 2089. Ocho equipos de mutantes con apariencia humana dan puñetazos, patadas, puñaladas, y disparan para abrirse camino. Solo o con un compañero, desmembrarás sistemáticamente al equipo contrario, lo que no es un problema porque se pueden regenerar después del partido. Pronto más noticias.





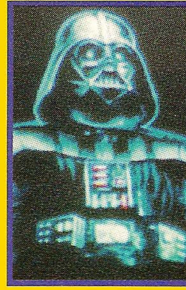


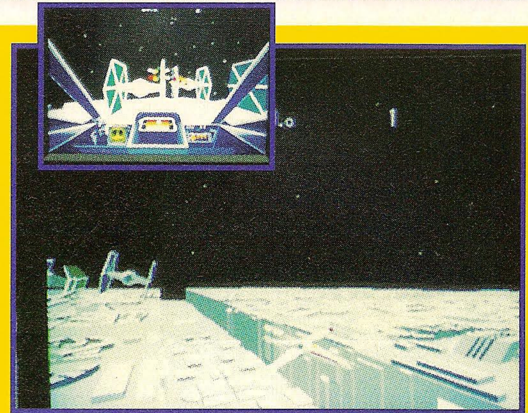
VIRTUA STAR WARS!

JUEGO NUEVO POR SEGA ARCADES

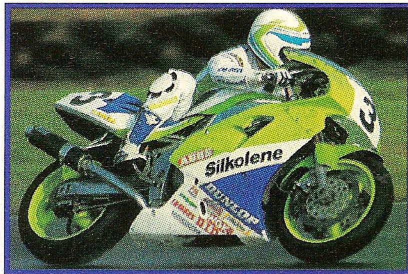
Hace poco se presentó en la muestra de Tokio uno de las máquinas recreativas más alucinantes nunca vistas. Creada por Sega, el juego se llama Virtua Star Wars.

El juego emplea la misma tecnología poligonal que Virtua Racing, pero con escenas de las pelis de las Guerras de las Galaxias. El resultado, como puedes ver por las capturas, es realmente impresionante. Por el momento, el juego sólo está terminado en un 20 por ciento, con únicamente el primer nivel. De todas formas ese nivel es el ataque de la Estrella de la Muerte de la película original y tiene una pinta para caerse de espaldas. Más detalles muy pronto.





▲ *Suave como la seda y con un aspecto inigualable. Virtua Star Wars.*





PICADO EN CADENA

JUEGO NUEVO POR DOMARK MEGA DRIVE

Ponte el casco y revoluciona los motores, llega una nueva sensación motociclista del puño de Domark - Kawasaki Super Bikes. Siente la fuerza del motor de la Kawasaki ZXR750R entre tus piernas al mismo tiempo que compites en el Campeonato Mundial de Superbikes a lo largo de 14 pistas alrededor del mundo. El juego tiene 4 niveles de dificultad, puedes hacer ajustes a tu moto y además incorpora el modo Turbo.

¡A JUGAAAAAR...!

JUEGO NUEVO POR VIRGIN GAME GEAR

Vamos, que ya está aquí Joaquinín. Para los más viciados ludópatas el Caesar's Palace en la Game Gear de Virgin... ¡es todo lo que podéis desear! Incluye 12 juegos entre los que aparecen Video Poker, Blackjack, la ruleta... sólo por nombrar unos cuantos. La verdad es que suena interesante.

Te ofreceremos una completa review tan pronto como podamos.

Es como el bingo de la Game Gear,

¡ESCALOFRIANTE!

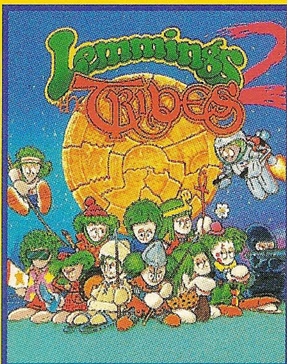
EL SUICIDIO ES DOLOROSO

JUEGO NUEVO POR PSYGNOSIS MEGA DRIVE

Los locuelos de los Lemmings han vuelto a la Mega Drive en pos de más acción de rompecabezas en Lemmings 2: The Tribes.

Guía a las doce tribus de la Isla de los Lemmings para escapar de la siniestra oscuridad que amenaza con engullirles (a pesar de que seria más sencillo darles un farolillo), resolviendo cientos de interesantes rompecabezas y problemas que te harán enloquecer.

Parece que es más de lo mismo, de acuerdo con Psygnosis, con gráficos mejorados y rompeca-bezas más interesantes. Más antes de que te enteres.





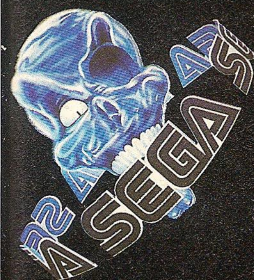
▲ *¡Aquí chaval!, ¡pásame un anillo!*

▲ *Vamos Tails, macho, que tu puedes.*

MASTER SONIC

JUEGO NUEVO POR SEGA MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

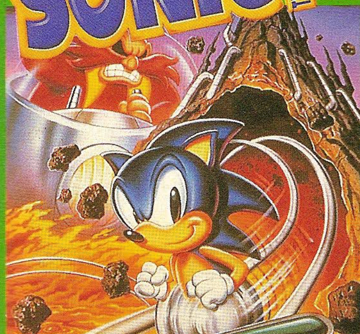
Ese bicho pinchudo y azul tiene ante sí una nueva aventura para la Master System y la Game Gear. Se trata de Sonic Chaos y sigue con su loca acción de plataformas de Sonic 1 y Sonic 2. Pues, resulta que el asqueroso Robotnik ha robado la esmeralda del caos rojo, y es misión de Sonic y Tails el recuperarla y desbaratar los planes del malo de seguir robando. El juego presenta montones de nuevos niveles, zonas y elementos, incluyendo los zapatos propulsados de Sonic y el saltador pero si el juego es bueno o no, ya te lo indicaremos más adelante.



TODO UN HEROE P

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

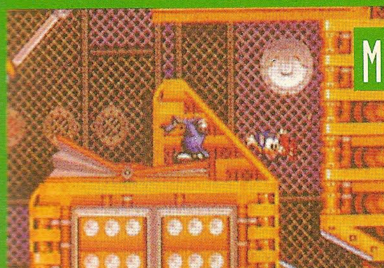
SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL





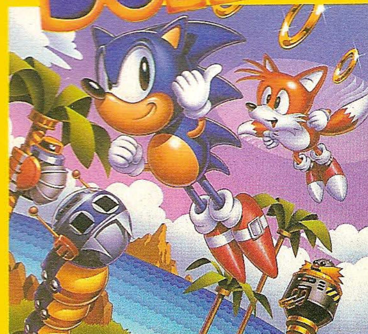


Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



MEGA DRIVE

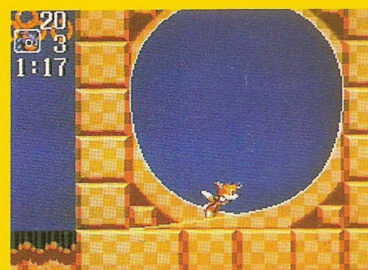
SONIC THE HEDGEHOG CHAOS



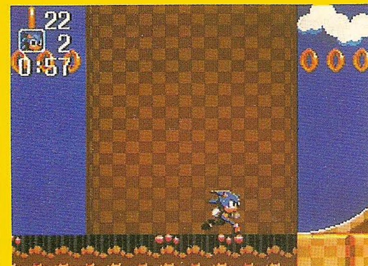
MASTER SYSTEM II

GAME GEAR

Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!









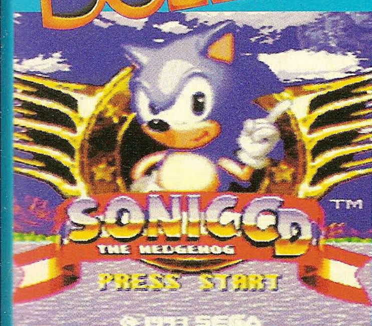
OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe! Lánzate a la aventura con SONIC. La Leyenda continúa.





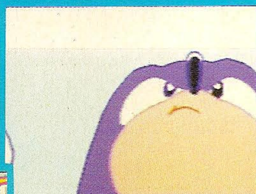
MEGA CD

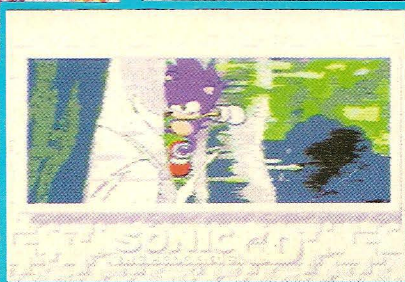




Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.

¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!







SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

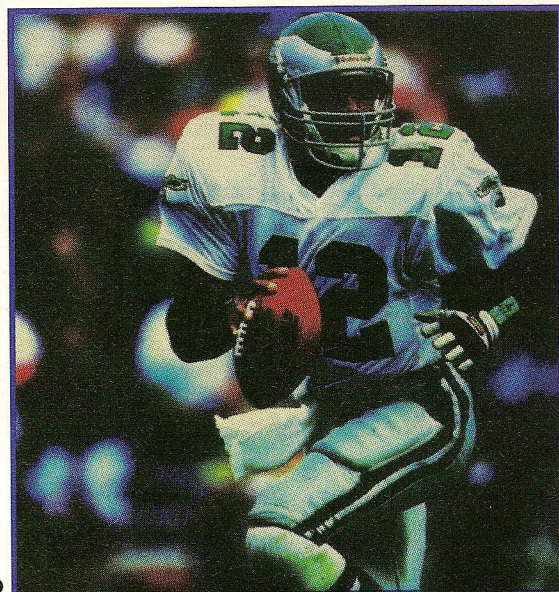
LA FIEBRE DEL BALON EN PLATAFORMAS

Domark presenta un nuevo personaje de plataformas para la Mega Drive. Su nombre es Marko y es la estrella del próximo Marko's Magic Football. Domark promete unos impresionantes gráficos de dibujos animados, diez niveles acción de resolución de plataformas combinados con montones de habitaciones ocultas, interacción entre personajes, y la posibilidad de comprobar tus habilidades futboleras. Más noticias cuando las tengamos nosotros. ¡Faltaría más!

JUEGO NUEVO
POR DOMARK
MEGA DRIVE



▲ *Una cosa si que se puede decir de Marko, y es que tiene balones.*



UN FLASH EN EL CD



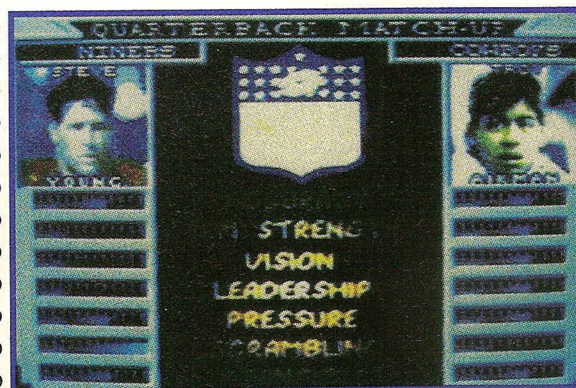
Uno de los mejores juegos para la Mega Drive, Flashback, está pasando al formato Mega CD. Como puedes deducir a partir de esta captura, la versión para CD se parece mucho a la aventura de arcade para Mega Drive en la que Conrad Hart lucha por escapar de sus raptores alienígenas, y regresar a la tierra. De todas formas, se rumorea que se van a incluir algunos complementos en la versión CD pero te daremos toda la información tan pronto como podamos.

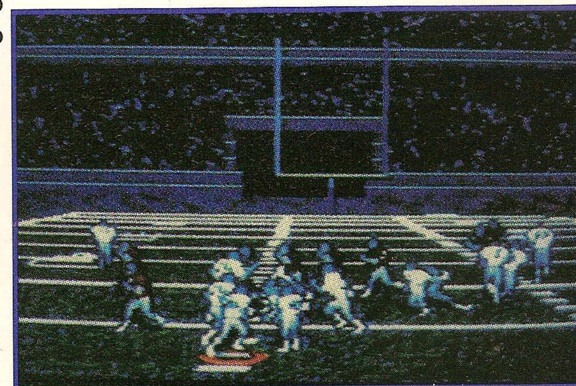
JUEGO NUEVO
POR DOMARK
MEGA CD

MAS MADDEN NFL

JUEGO NUEVO
POR ACCLAIM
MEGA DRIVE

El equipo de programación que respalda la serie John Madden Football está sudando la gota gorda para sacar un nuevo juego futbolero de la mano de Acclaim, NFL Quarterback Club. Elige uno de los 28 equipos de la liga NFL y juega hasta el final con Jim Kelly, Warren Moon o John Elway (que seguro que son famosísimos) o enfréntate casco a casco contra un rival en The Quarterback Challenge. El cartucho de 16 megas muestra una vista superior de la acción, una opción metereológica, planes de juego y muchas más cosas. No hace falta que esperes mucho a tener más información.

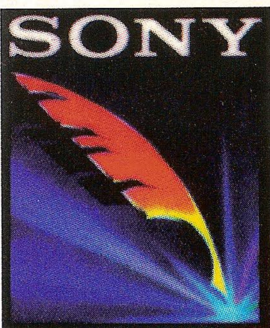




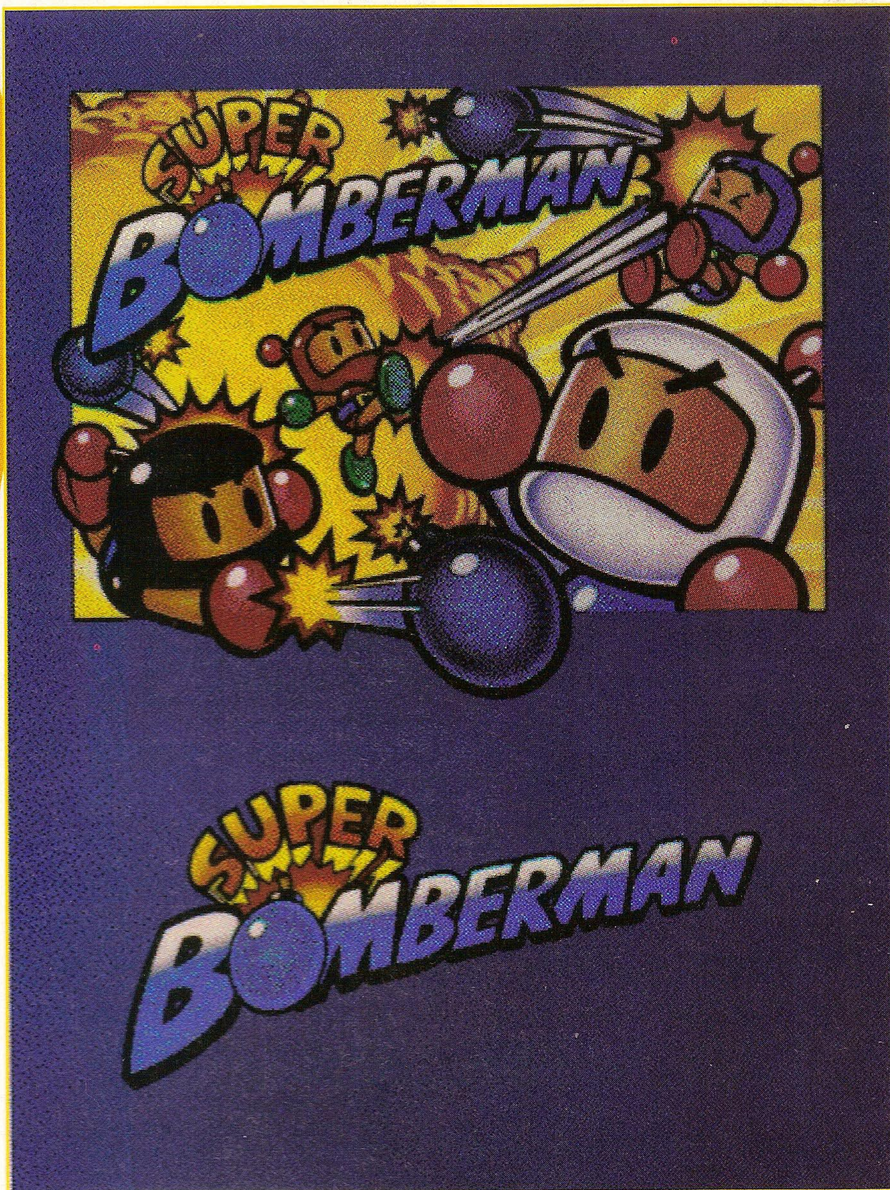
NO PILLES UNA TROMPA

JUEGO NUEVO
POR CODEMASTERS
GAME GEAR

La orejuda estrella de Spectrum el pasado año, CJ el elefante, arrasará (literalmente) en Game Gear y Master System a finales de año en CJ - Elephant Fugitive, por cortesía de Codemasters. Un zoo inglés le rapta y le tiene prisionero, ante lo cual CJ se escapa, para lo cual ha de atravesar seis zonas, cada una de las cuales con tres niveles en los que ha de superar montones de plataformas y resolver rompecabezas a tuti plen, además de bombardear a los malos con un cargamento ilimitado de cacahuetes. Atento.



SONY DESCUBRE SUS PLANES PARA NUESTRO PAIS



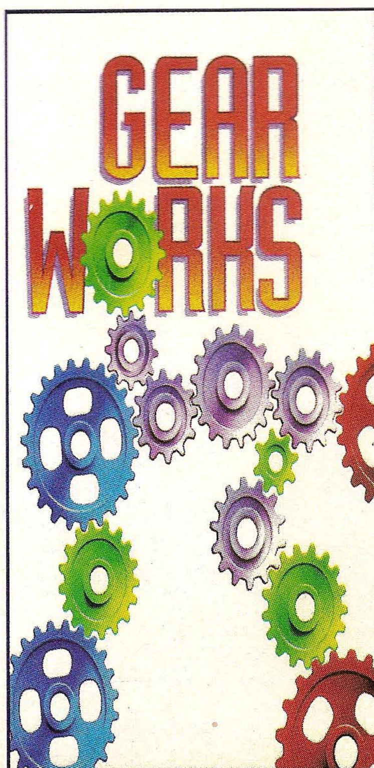
En una atenta visita a nuestra redacción, el director internacional de Sony, Mr Alan Welsman, desveló los planes de su compañía para nuestro país. Mr Welsman nos explicó un poco por encima la actual estructura de su compañía y los planes de desarrollo de producto de cada una de las divisiones:

Sony Imagesoft: desarrolla, produce, distribuye y comercializa cartuchos para Sega y Nintendo.

Psygnosis: comercializa, distribuye y produce juegos para varias plataformas diferentes.

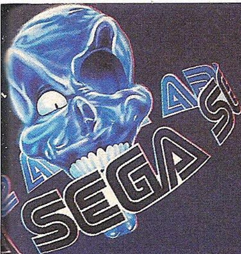
Multimedia Productions: licencia, desarrolla, distribuye y comercializa software basado en soporte CD-ROM para todos aquellos ordenadores o dispositivos que los utilicen.

Publishers Data Service Corporation: provee a las compañías que así lo requieren de software y soporte técnico para medios electrónicos u ópticos.

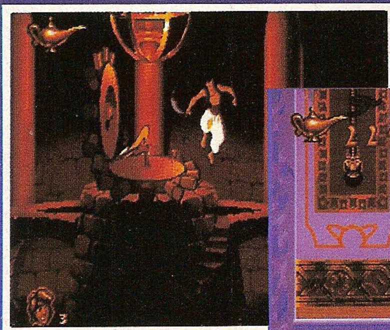


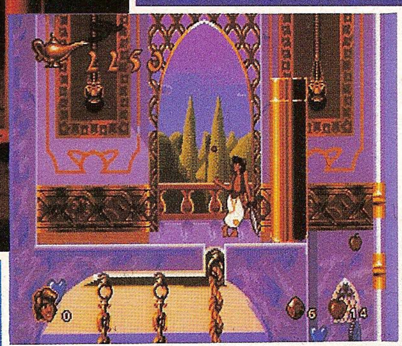
Recorded Media: ofrece soporte técnico, distribuye y comercializa material basado en CD-ROM y láser disc a la división de Sony llamada Digital Audio Disc Corporation.

Dentro de los planes de Sony Imagesoft (que es la que a nosotros nos interesa) está el comercializar los juegos Gear Works, Last Action Hero (El Ultimo Gran Héroe), Cliffhanger (Máximo Riesgo), Hook y Sensible Soccer, además de Dracula. Todos estos juegos, excepto Gear Works y Hook que van a ser comercializados para Game Gear y Mega Drive respectivamente. El resto de los juegos, basados en títulos de películas, todos ellos arcades, serán distribuidos en el mercado en las tres consolas Sega: Mega Drive, Master System y Game Gear. Sus fechas de lanzamiento no son definitivas, pero es probable que para cuando leas estas líneas, alguno de ellos ya esté en tu tienda de videojuegos habitual.



G E N

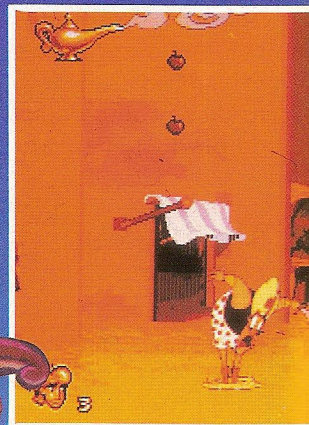




Disney's Al



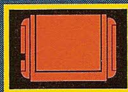
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.







1 PLAYER





PRECIO

POR TENGEN

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD (4-TAP)
DIFICULTAD: DURA
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 4
RESPUESTA: EXCELENTE

1ª PUNTUACION

28,000

ORIGEN

Una réplica perfecta del juego de tragaperras que Atari creó en 1986.

CONTROLES

El joypad mueve a los personajes en ocho direcciones. El disparo se produce en la dirección del movimiento.

- **A** Lucha/Hablar (en el modo de rescate)
- **B** Disparo
- **C** Utilizar una poción
- **S** Inicia y detiene el juego.

COMO JUGAR

Dirige a tu jugador desde el punto de partida hasta la salida. ¡Dispara contra las criaturas, encuentra comida y sigue las instrucciones!

En ciertas ocasiones los juegos requieren una breve lección sobre la historia del arcade, éste es el caso de Gauntlet. Hizo aparición, por cortesía de System II de Atari, en 1986. El juego de tragaperras fue uno de los (pocos) momentos de gloria en la problemática historia de la compañía. Desde la presentación de Pole Position en 1982 no había conseguido tal éxito con un juego de arcade. La razón era sencilla: Gauntlet permitía a cuatro personas involucrarse en una maravillosa aventura fantástica, enfrentándose a más enemigos por metro cuadrado de lo que se había visto nunca. Y no existía nada parecido a "Game Over". Continuabas el juego durante el tiempo que estuvieses dispuesto a introducir monedas. Todo el mundo quería tener una. Pero...

Eran grandes máquinas. Algunos las abandonaron por otras de precios más competitivos. Los ganadores tenían que disponer de naves para poder alojarlas. Desde entonces, el juego se ha convertido a máquinas más pequeñas y ha tenido una existencia encantadora en todas sus encarnaciones. Pero ninguno había repetido aquel viejo espíritu que caracterizaba a Gauntlet. Ninguno disponía de aquella misteriosa voz repitiendo: "Valkiria, la fuerza de tu vida se está alejando... el elfo está a punto de morir"". Hasta ahora...

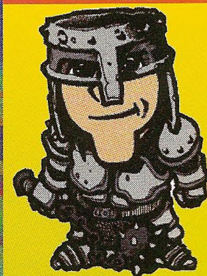


"Hola, soy una valkiria". "¡Eh! ¡Pues yo soy Robin de los Bosques!"



La muerte se acerca.

COMENTARIO



GUS

En serio, estoy impresionado. He esperado Gauntlet, como un fan anhelante, pero nunca imaginé que sería tan bueno. Es como tener la tragaperras en tu propia habitación. Todas las funciones del original se han trasladado aquí, incluyendo el ambiente y la fabulosa jugabilidad. Para mi satisfacción, he notado que se ha devuelto la personalidad a los personajes. Mega Drive es la primera máquina que ha capturado la esencia de Gauntlet, y ¡de qué manera! Los gráficos son perfectos. Pueden no ser muy originales, pero incluso ahora, ver todos esos elementos moviéndose a la vez resulta sorprendente. Los juegos adicionales, Battle y Quest, no son sólo un reclamo, son juegos excelentes por derecho. La variedad de opciones es tan grande, que debe ser el juego mejor presentado en el sistema. Puedes cambiarlo todo desde los puntos de vida por crédito, hasta el nombre de tu personaje, y además ¡hay ocho niveles de dificultad! Para todos los que nunca han visto el original, es el mejor juego para equipo de todos los tiempos. Por supuesto, tendrás que comprar el tap para cuatro para hacerle justicia, y eso significa un joypad más. Pero tómatelo como una inversión en uno de los juegos más llamativos de la historia. Es el gran momento de Tengen.

MAS Y MAS - ¡TRABAJO Y PROBLEMAS!

Gauntlet utiliza la nueva Sega Tap que permite la intervención simultánea de cuatro jugadores. "Los jugadores pueden disfrutar en cualquier momento" como dice el hombre, pero todos deben encontrarse en la misma pantalla.



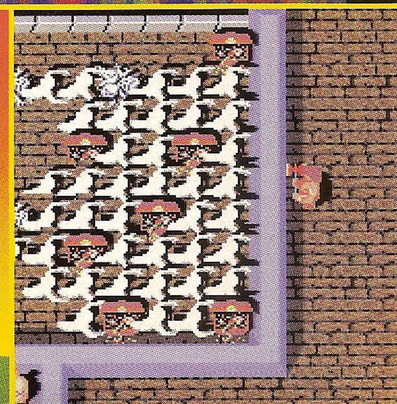
Ummmm, Estos bichos asquerosos le están cerrando el paso al aprendiz de Rambo.

El AIRE DE LOS TIEMPOS

Gauntlet se desarrolla en una mazmorra de 100 niveles. Cada nivel dispone de muchas pantallas, enlazadas por el movimiento en ocho direcciones, que siguen los jugadores. Las primeras ocho mazmorras son estándar, pero después se seleccionan aleatoriamente. Las mazmorras contienen paredes, tesoros, alimentos, pociones, llaves, puertas, trampas, una sencilla salida (tu meta) y gran cantidad de desechos. Estos elementos tienen un propósito fundamental en el juego, así que vamos a examinar cada uno.

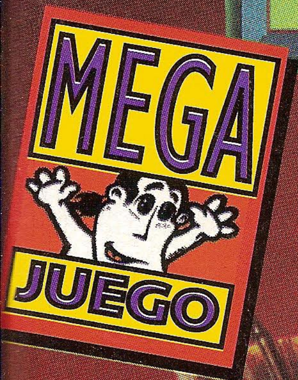
UN LADRILLITO MAS

Los muros son infranqueables. Limitan tu recorrido, pero también te protegen de muchos peligros (no contra los agresores). Algunos muros se rompen cuando disparas contra ellos, por eso averigua donde son vulnerables. Puedes disparar a través de los huecos de los muros situados en diagonal.





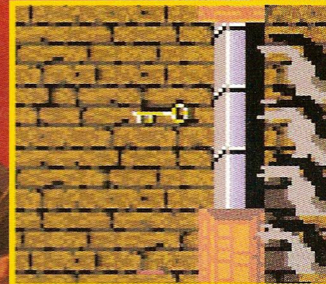
GAUNTLET IV





POCIONES
Todo el mundo puede transportar pociones. Pero, su efectividad depende de la fuerza mágica de los personajes. Cuando se dispara, la poción actúa, pero tiene menos poder. También existen pociones que mejoran la velocidad, el poder, etc.

ALIMENTOS
El panel de supervivencia se reduce constantemente. Los enemigos también tienen sus pérdidas. Los alimentos restituyen de 100 a 200 puntos, pero algunos se destruyen con tus disparos. ¡Ten cuidado!



CERROJOS Y LLAVES
Todas las llaves abren una puerta. Pero existen más puertas que llaves, así que no las malgastes. Todas las puertas desaparecerán momentáneamente si esperas, pero puedes encontrar algo más de lo que esperabas...



▲ *Perdona majo, ¿me dices dónde esta la salida?.*

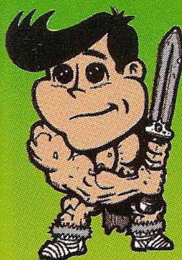
SALIDA
Tu meta es la salida. La mayoría conducen al siguiente nivel pero muchos son conductos a zonas más alejadas.



TRAMPAS
Las trampas son zonas, que eliminan porciones de muros cuando las tocas. A veces son necesarias y beneficiosas, pero casi siempre significan "oh, sh..."



COMENTARIO



RIKI

Un enviado de Tengen hizo una demostración de Gauntlet en las oficinas de MEGA SEGA y yo llegué (como de costumbre) a la mitad del juego. Lo que me sorprendió fue que, en el modo de cuatro jugadores, todos los miembros del equipo contaban con gran cantidad de tácticas y planes de batalla, es un excelente juego de equipo. Como transformación de un juego arcade, es impresionante, todo (y quiero decir TODO) el contenido de la tragaperras se ha trasladado aquí. Y además, lo acompañan dos juegos más. El modo de batalla es magnífico, ¡el nivel del suelo deslizante es alucinante! Súmale el modo de rescate RGP y las pantallas de palabras claves y obtendrás un título aún más perdurable. Oh, y la música es de otra galaxia. La mejor metamorfosis posible que podría imaginarse.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

¡Glup!



FANTASMAS

LA NUEVA GENERACION

Todos los malos en Gauntlet provienen de generadores. Los fantasmas surgen de los huesos, grunts, los demonios y los agresores salen de cobertizos. Disparar a los generadores es la única forma de limpiar un nivel. Fíjate en el tamaño y el aspecto del generador. Cuanto más grande sea el generador, mayor será la cantidad necesaria de golpes para destruir a la prole. Y hablando de prole, échale un vistazo a ésta:



GRUNTS ¡Llevan porras!

LOBBERS

Players shots hurt lobbers
Players can fight lobbers
Lobbers shoot players

GENERATORS
LOBBERS

SHOT TO KILL:	1	2	3
POINTS FOR:			
using magic	10	10	10
shoot lobber	5	5	5
fight lobber	25	25	25
kill generator	10	10	10
DAMAGE TO PLAYERS HEALTH:			
getting shot	3	3	3

AGRESORES Derriban los muros

SORCERERS

Sorcerers can not be shot while invisible
Players can fight sorcerers
Sorcerers fight players

GENERATORS
SORCERERS

SHOT TO KILL:	1	2	3
POINTS FOR:			
using magic	10	10	10
shoot sorcerer	5	5	5
fight sorcerer	25	25	25
kill generator	10	10	10
DAMAGE TO PLAYERS HEALTH:			
getting hit	5	8	10

SCORE HEALTH 0 0 PUSH START1
VALKYRIE SCORE HEALTH 0 0 PUSH START2
SCORE HEALTH 0 0
ELF SCORE HEALTH 0 0
1 COIN = 2000 HEALTH

MAGOS Pueden ser invisibles

DEATH

Only magic hurts death
Death hurts players

DEATH

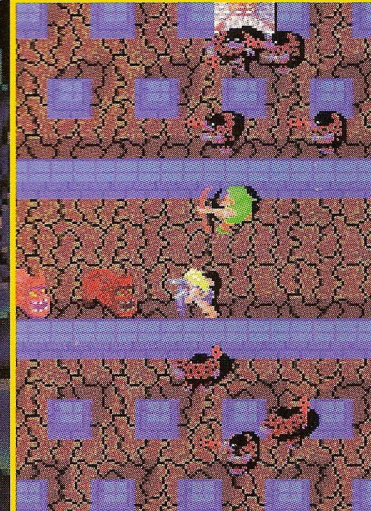
SHOT TO KILL: ONLY MAGIC

POINTS FOR:
using magic ????
shoot death 1
fight death NOT POSSIBLE

DAMAGE TO PLAYERS HEALTH:
UP TO... 200

SCORE HEALTH 0 0 PUSH START1
VALKYRIE SCORE HEALTH 0 0 PUSH START2
WIZARD SCORE HEALTH 0 0
ELF SCORE HEALTH 0 0
1 COIN = 2000 HEALTH

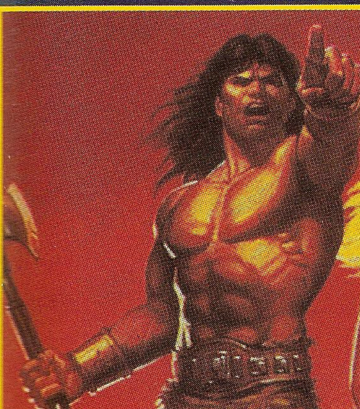
MUERTE Disminuye la fortaleza de tu vida.



DEMONIOS Su aliento es puro fuego.

¡UNO PARA TODOS!

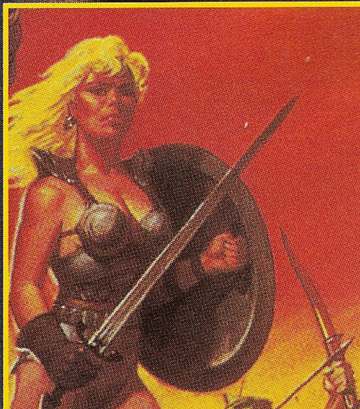
La fuerza de los cuatro componentes de Gauntlet es una combinación de habilidades e ingenio. Conocer tu papel, y saber dónde debes estar es parte del juego. Utiliza esto como guía:



THOR (EL GUERRERO)

BAJA · MEDIA · ALTA · MAXIMA

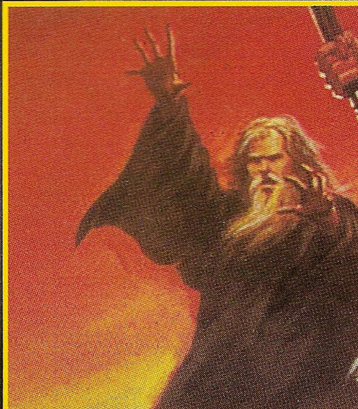
- FUERZA DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL JUGADOR
- ARMADURA
- MANO A MANO
- FUERZA MAGICA



THYRA (VALKIRIA)

BAJA · MEDIA · ALTA · MAXIMA

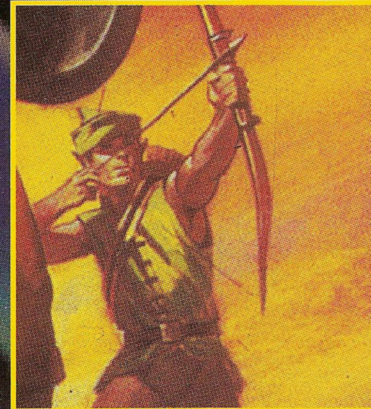
- FUERZA DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL JUGADOR
- ARMADURA
- MANO A MANO
- FUERZA MAGICA



MERLIN (MAGO)

BAJA · MEDIA · ALTA · MAXIMA

- FUERZA DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL JUGADOR
- ARMADURA
- MANO A MANO
- FUERZA MAGICA



QUESTOR (ELFO)

BAJA · MEDIA · ALTA · MAXIMA

- FUERZA DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL ARMA
- VELOCIDAD DEL JUGADOR
- ARMADURA
- MANO A MANO
- FUERZA MAGICA



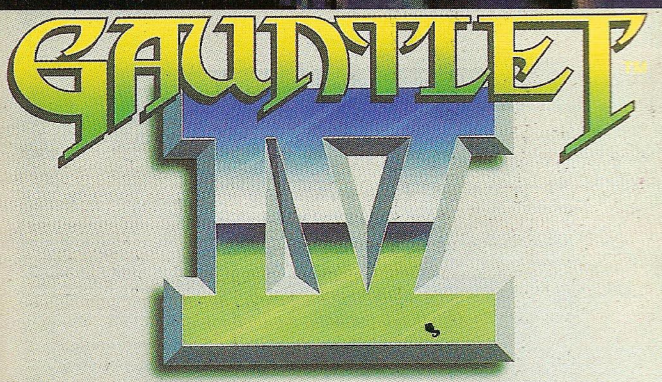
VOCES ESPECTRALES

Gauntlet fue famoso por su voces digitalizadas y efectos sonoros. Todo se ha incluido en esta versión. Existen más de 130 efectos muestreados, desde los sonidos emitidos por los monstruos al tragar o beber, hasta la enigmática voz que te avisa cuando tu muerte se acerca: "El elfo necesita comer con urgencia", te dirige: "Ahora sal de este nivel", y hasta te halaga: "nunca he visto a nadie tan valiente". Las únicas novedades al respecto son ciertas melodías adicionales en la banda sonora.

ME SUENA TU CARA

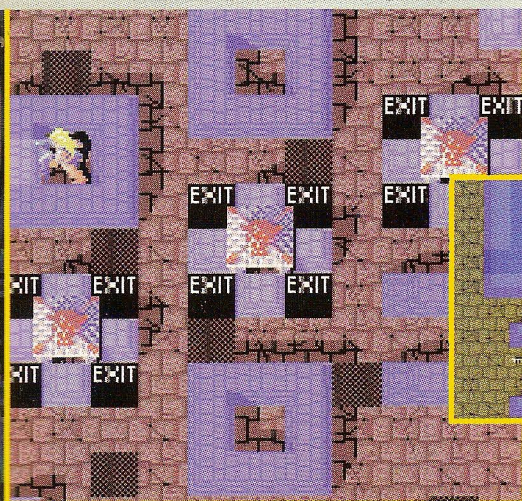
Si juegas en el modo de grabación, puedes almacenar un personaje para otra partida. El nivel alcanzado, sus puntos, el oro y las pociones se guardan con una palabra clave. ¡Esto hace de Gauntlet todo un RPG !





EL RESCATE DORADO

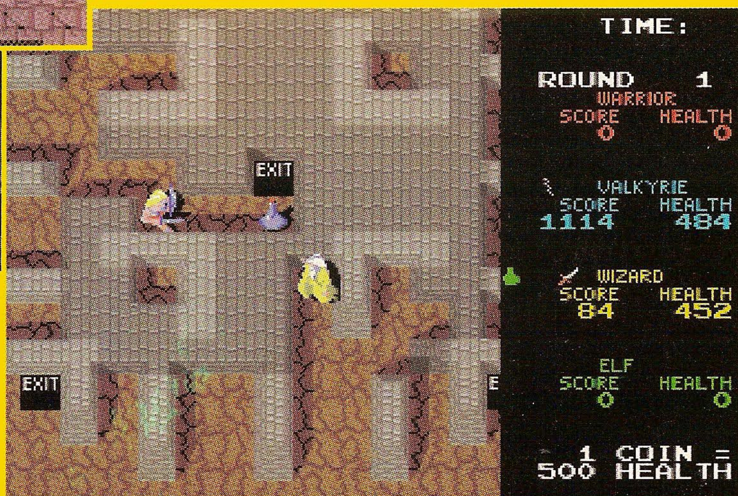
Además de Gauntlet, ¡Tengen ha incorporado todo un nuevo juego! El modo de rescate se desarrolla en torno al misterio de cuatro torres, que poseen la llave que permite entrar en un castillo mágico. El juego es similar a Gauntlet, pero hay nuevas funciones, tiendas donde comprar oro, personajes a los que conocer, puntos de experiencia y enigmas a resolver.







▲¡Si sólo la valkiria pudiera encontrar la salida!



JUEGOS ADICIONALES, ¡A PARES!

Increíble, Tengen pensó en introducir OTRO juego más, el modo de batalla. Aquí los cuatro personajes luchan frente a frente, a lo largo de ocho niveles especiales. El ganador es el único superviviente, pero iten cuidado, si golpeas alguna de las salidas, has perdido!

PRESENTACION — 97

▲ Absolutamente impecable. Existen tres juegos completos, toneladas de opciones que cubren todos los aspectos del juego, y un sistema de palabras clave.

GRAFICOS — 93

▲ Brillantemente ejecutados. Todas las mazmorras están repletas de objetos, y hay cientos de sprites en movimiento en la pantalla.

SONIDO — 95

▲ Las voces digitalizadas y los efectos sonoros son increíblemente ambientales. La música es una de las mejores para Mega Drive.

JUGABILIDAD — 92

▲El Gauntlet para consola siempre ha ofrecido jugadas increíbles. Pero ahora, con cuatro jugadores es alucinante. Los otros juegos también son impresionantes.

DURACION — 95

▲ El modo de batalla es clásico, y ¡hay otros 150 niveles donde adentrarse! En los 8 niveles de habilidad encontrarás desde un paseo hasta un vuelo en picado. Lo tienes que probar.

GLOBAL — 94

Tengen ha tomado un juego clásico, y lo ha convertido en una maravilla. Este juego es tan profundo que vas a tener que excavar con una pala. ¡Comprad, comprad como locos!



CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

Es duro que comer, dormir y manchar tus pañales sean la única función de tu vida, incluso si sólo tienes seis meses. O así lo piensa Chuck Rock Junior, hasta que papá es raptado por su diabólico rival y el joven se ve obligado a abandonar la seguridad de su cuna y salir al gran y perverso mundo de los juegos de plataformas para rescatar a su querido papa. Estrenándose en Game Gear, el chiquito Chuckie atraviesa cuatro niveles de suciedad, enfrentándose a terroríficos dinosaurios y recogiendo frutas y botellas de leche y destrozando ladrillos para continuar con su camino antes del enfrentamiento contra el archimalvado Brick Jagger, cuya derrota significa la libertad de papaíto.


Vamos Sr. Ardilla, se que está ahí, ¿no le apetecen unas porritas?

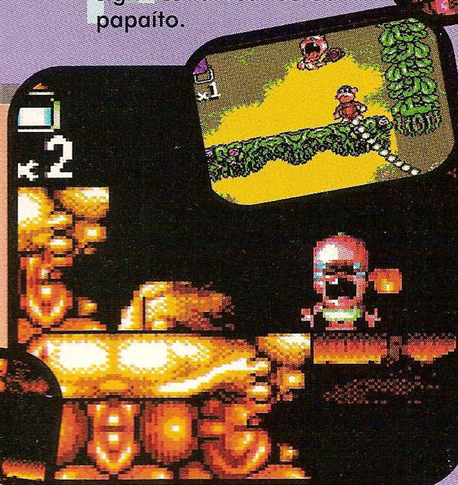
COMENTARIO



RISI

Realmente disfruté del Chuck Rock original y esta secuela es mucho mejor, con velocidad, emocionante acción en plataformas y algunos gráficos realmente excepcionales. Llegaría incluso a decir que es el mejor juego para Game Gear al que he jugado desde hace meses. Un poco corto en duración y originalidad quizá, pero desde luego agradable.


Con esta cachiporra, imachaco a diestro y siniestro!





COMENTARIO

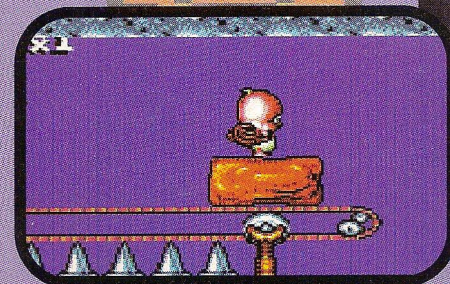


LUZ

Aunque carece de originalidad, me lo pasé bien con Chuck Rock II. Los gráficos son brillantes y están bien dibujados, los fondos son curiosos y Chuck está bien animado. Aunque los niveles son extensos y hay mucho que hacer y ver, pienso que podrían haber incluido bastante más. Los jugadores experimentados no se verán demasiado atraidos por este juego, pero los seguidores mediocres de este tipo de juegos pueden echarle un vistazo.


No te preocupes, infeliz, ino me gustas como mascota!





PROS Y CONTRAS

Aparte de un par de pañales para protegerse, Chuck está desnudo, a menos que cuentes la gran porra que lleva y utiliza para enfrentarse a los enemigos, donde pueden incluirse monos, robots, pulpos, flores carnivoras y dinosaurios. En su camino tendrá que atravesar ríos de fuego, lagos de ácido, y cantos rodados. Otros animales son amistosos y a veces le ayudan a trepar a las partes más peligrosas.

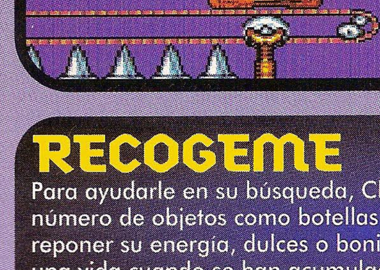
PRESENTACION	85	Pantalla de opciones, test de sonido y selección de dificultad, pero sin 2 jugadores
GRAFICOS	89	Cantidad de sprites, montones de animaciones y algunos fondos impresionantes
SONIDO	77	Muy bueno, pero ¿Qué se puede esperar de una Game Gear
JUGABILIDAD	84	Fácil de controlar y algunos rompecabezas para usar la cabeza
DURACION	79	Los niveles son largos, pero no hay demasiados
GLOBAL	84	Un juego de plataformas divertido pero falto de originalidad

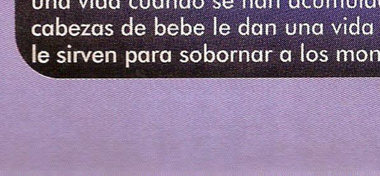
1 JUGADOR

PRECIO

POR CORE DESIGN

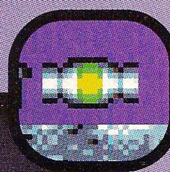
DESDE

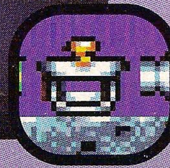




RECOGEME

Para ayudarle en su búsqueda, Chuck recoge un número de objetos como botellas de leche para reponer su energía, dulces o bonificaciones que suman una vida cuando se han acumulado las suficientes; las cabezas de bebe le dan una vida extra, y los plátanos le sirven para sobornar a los monos.







1 JUGADOR





PRECIO

POR SEGA

DESDE OCTUBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: ALMACENA LOS DATOS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: CHUPADO

1ª PUNTUACION

987,666

ORIGEN

Sonic es el abanderado de Sega. Sus primeros dos juegos son responsables de las ventas de millones de Mega Drive. Esta es su primera aparición en el Mega CD.

CONTROLES

Utiliza el pad direccional para dirigir a Sonic. Si lo mueves hacia abajo durante su movimiento le harás girar como una pelota. Pulsar ARRIBA y disparo mientras estás en un lugar aumenta el poder de supervelocidad de Sonic.

A Saltar

B Saltar

C Saltar

S Comienza y detiene el juego

COMO JUGAR

El propósito del juego es alcanzar el final de los niveles; puedes moverte en ocho direcciones. La recogida de anillos a lo largo del recorrido incrementa puntos, vidas y ayudan a proteger a Sonic.

Pobre y viejo Sonic. El año pasado era el erizo más famoso de la ciudad. Su cartucho Sonic II, uno de los más vendidos, lo disparó hacia el estrellato, y consiguió que tanto él como su coprotagonista, Tails el zorro, fueran conocidos en cualquier rincón del Globo. Fueron los ídolos populares para hordas de enloquecidos seguidores. Yup, Sonic el erizo, se convirtió en Noticia. Después vino la resaca. Tras el largo recorrido hombro con hombro, Tails abandonó su madriguera y arrasó con la noticia de que Sonic era un cochino con púas sin talento. Con su prometedora carrera arruinada, Sonic sólo fue capaz de conseguir trabajos ocasionales de poca monta como icono seleccionable en algunos juegos futbolísticos y tenísticos. Todo parecía haber terminado para la maravilla azul, ¡hasta que la encontró a ELLA! En un bar repleto en medio de un bosque arbolado divisó a la erizo hembra más bella que jamás haya existido. Sus ojos se encontraron y se enamoraron. Su nombre era Rosy y era de un precioso tono rosado. Este fue el motivo que hizo volver a Sonic y le ayudó a relanzar su carrera con la promesa de un nuevo juego, Sonic CD, prendiendo de nuevo la mecha de la Sonicmanía. Pero la vida nunca ha sido fácil para nuestro querido y desafortunado erizo azul. El Dr. Robotnik ha secuestrado a Rosy y amenaza con convertirla en hamburguesas de erizo bajas en colesterol. Ahora Sonic no tiene más remedio que ponerse en acción y rescatar a su amada. No dejará que le ocurra nada, no podría soportarlo. ¡Vamos Sonic, demuestra lo que vales!











▲ *Parece que hemos pillado a Sonic trabajando de Go-Go en la segunda instantánea. ¡No lo esperábamos!*

¡ES UN MILAGRO!

Sonic CD no se desarrolla en el hogar de Sonic en Moebius. No, cuando el Dr. Robotnik secuestró a Rosy la llevó a una pequeña luna en órbita llamada Miracle Planet y aquí es donde se desarrolla la historia. Existen siete zonas distintas en que Sonic deberá luchar, como la zona de las palmeras, una especie de verde colina, el Caos de la colisión, un nivel personalizado estilo pinball, Tidal Tempes, que está medio sumergido en el agua y la zona Wacky Workbench, un nivel de maquinaria maniática ligeramente parecido a la zona original Scap Brain. Hay incluso una zona llamada Speedway Stardust, compuesta en su totalidad por partes de un trombón. Al final de esta zona Sonic se enfrenta a una versión robótica de si mismo, una ardua carrera contra el Dr. Robotnik.



▲ *¡En busca del festín platanero...!*



ESPINO ESPECIAL

Al igual que todos los juegos de Sonic, Sonic CD tiene una zona secreta especial. El acceso a la misma se realiza de la misma forma que en el juego de Sonic original. Nuestro héroe erizado debe recoger cincuenta anillos y finalmente saltar a través de un anillo gigantesco. Situado detrás de Sonic, deberás conducirlo a lo largo de una carrera golpeando anillos volantes. Debes tocarlos a todos antes de que el tiempo se acabe. Para dificultar aún más la misión, existen varios obstáculos como rampas de velocidad, parachoques o fosos que consumirán parte de tu precioso tiempo. Los efectos 3D recuerdan a Thunderhawk o los secuencias al volante de Batman Returns CD y son realmente increíbles.

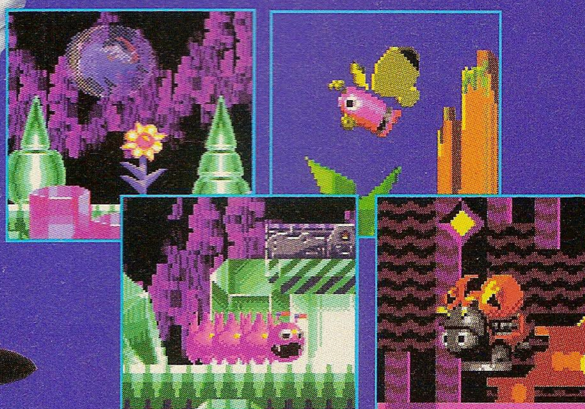
ENTRA EN LA HISTORIA

En Sonic CD nuestro punzante héroe azul puede viajar a través del tiempo. Lo consigue corriendo cerca del signo del PASADO o FUTURO y después aumentando la velocidad. Si Sonic mantiene constante una alta velocidad comienza a chispear antes de desintegrarse, y aparecer en una zona de otro tiempo. En su mayor parte, estas nuevas eras son idénticas a las del tiempo presente, pero en diferentes estados tecnológicos. Aunque pueda parecer extraño, estos viajes a través del tiempo son completamente innecesarios para completar el juego.



¡LA VELOCIDAD DE SONIC!

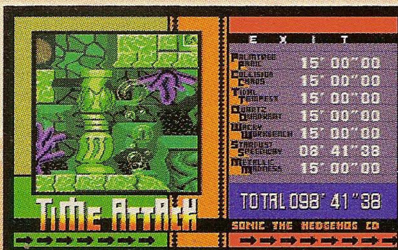
Visto como un juego para Mega CD, esperarás que este juego disponga de sonidos excelentes, y así es. Además, son algunos de los mejores realizados para CD. Toda la música la ha compuesto y tocado un grupo japonés llamado Miki, y es como una extraña combinación entre las alegres melodías al estilo Sonic que todos conocemos y adoramos, y los últimos ritmos machacones de baile. ¡Uf! ¡Como la discoteca del fin de semana!.



▲ ¡Eh! ¡Sonic la postura de tu brazo no me gusta nada!

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■□□
SEMANA	■■□□□
MES	□□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■□□□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■□□□

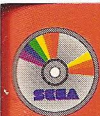


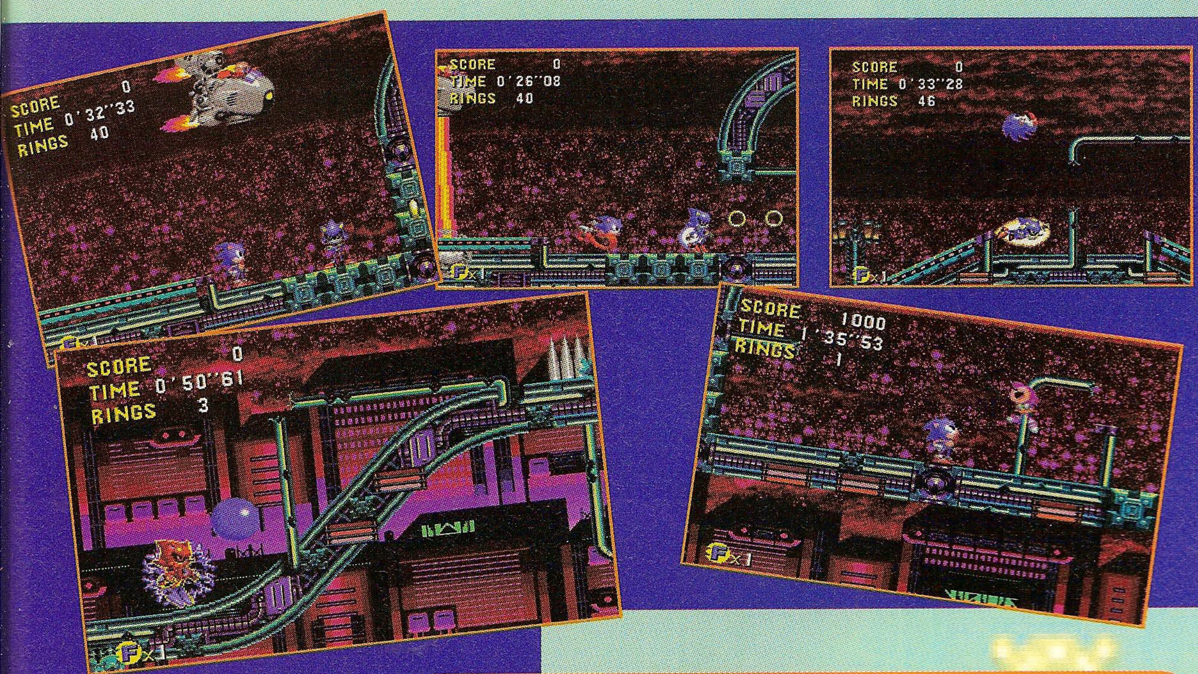
▲ Bien, a continuación aparece una pantalla de Ataque en el tiempo. No tenemos más que decir

COMENTARIO



Esperaba grandes cosas de Sonic CD, pero sólo puedo decir que el resultado final me ha decepcionado. Sí, los gráficos son brillantes y se juega a una velocidad increíble, pero de alguna forma carece del espíritu que poseían los otros juegos de Sonic. No contiene nada nuevo. Casi todos los niveles se juegan del mismo modo, es sólo cuestión de atravesar túneles en espiral una y otra vez, o andar bajo el agua en busca de burbujas de aire. No se pueden comparar los pequeños e innovativos mecanismos que aparecieron en los dos primeros juegos, como la tuerca gigante y el elevador de Sonic II. Aún más, gracias a la posibilidad de grabar el juego y la opción de continuaciones infinitas, puedes terminar el ya sencillo juego de una sola vez. Lo que podría haber sido una inteligente función de viaje a través del tiempo se ha malgastado, y la Zona especial es aburrida, y tan lenta y sencilla que no supone ningún desafío. Sólo la introducción de dibujos animados y la música son dignas de admiración, pero no son auténticas partes integrantes del juego. Los anteriores juegos de Sonic marcaron nuevos estándares. Sonic CD no consigue alcanzarlos. No, Sonic CD no ha conseguido superar el listón.





PRESENTACION

92

▲ Una excelente introducción de dibujos animados y la gran cantidad de pulcras opciones, incluyendo la función de ataque en el tiempo que te hará batir tu propia velocidad.

GRAFICOS

90

▲ El sprite principal es guai, y los sprites del malvado son la repera. La mayor parte del fondo también es impresionante.
▼ No supera a Sonic II, a excepción de la zona especial.

SONIDO

94

▲ Los sonidos de las ráfagas son la monda y las melodías tecno acompañan a la acción.
▼ La mayor parte de la rutina de fectos de movimiento de Sonic son poco llamativas.

JUGABILIDAD

86

▲ Al igual que todos los juegos Sonic es una maravilla, con controles que ofrecen altas cotas de respuesta. Crea adicción.
▼ Si tienes los otros juegos de Sonic, te habrá desilusionado el parecido básico y la ausencia de nuevas funciones.

DURACION

71

▲ Toneladas de niveles a explorar. La búsqueda a través de las zonas temporales te llevará años.
▼ Quizá demasiado fácil debido a la posibilidad de grabar las partidas.

OVERALL

83

Un juego técnicamente impresionante, pero poco original. Como todos los juegos de Sonic, es más que fabuloso, pero realmente no tiene punto de comparación con las interesantes retos de Sonic II.

SONIC LLEGA AL CINE

Al igual que todos los juegos Mega CD, Sonic CD dispone de una inteligente introducción en dibujos animados. Con un aspecto que recuerda a los dibujos japoneses, habla del modo en que Sonic llega al Mundo milagroso encadenado a su propio planeta por una sospechosa montaña con forma de Robotnik. Nuestro héroe no tarda mucho en averiguar quién se esconde tras la extraña cadena de acontecimientos e inmediatamente parte hacia el Planeta Milagro corriendo a lo largo de la cadena gigante.

COMENTARIO

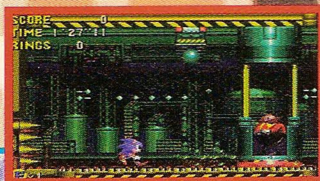


RIKY

Tengo una mejor opinión de Sonic CD que mi compañero, pero comparto el siguiente aspecto. No hay nada nuevo en el juego y hay una carencia de innovación. Todos los juegos de Sonic habían contribuido con nuevas ideas al género, pero a excepción de la Zona Especial (que no es tan alucinante), no hay nada realmente nuevo. No hay que decir que Sonic CD es una porquería, al revés, es excelente jugar y los gráficos son impresionantes. Los efectos sonoros y la música son totalmente alucinantes. La música tecno es más que superior, especialmente cuando se conecta a un buen equipo de alta fidelidad (y es aún mejor a través de mi sistema de sonido). No sólo eso, es demasiado fácil y la opción de grabación de un juego reduce bastante la duración. Aunque hay bastantes cosas que ver en el juego, y las distintas zonas temporales, a pesar de que no son esenciales para el juego, te hacen retroceder en el juego. Sonic CD es un excelente lanzamiento, pero ¿qué tal algunas ideas originales para Sonic III?

LA EXPLOSION SONICA

Sonic CD es sólo el principio de una nueva ola de lanzamientos de Sonic. También en este producto encontramos el Sonic Spinball, el juego de pinball que aparecía cerca de la zona del Casino nocturno de Sonic 2. A principios del próximo año aparecerá el Mean Bean Machine del Dr. Robotnik, una conversión de un juego japonés llamado Puyo Puyo. Sin embargo, el más grande y mejor de todos es el juego de arcade Sonic. El juego se controla con trackballs mientras Sonic gira alrededor de un paisaje escarpado y es parecido al popular juego de tragaperras del año pasado, Marble Madness. Sin embargo, los gráficos son impresionantes y lo mejor del juego, existe un juego en tres jugadores donde Sonic aparece acompañado de sus colegas, Ray la ardilla y Mighty el conejo. ¡Vuelve Tails, todo está olvidado!







THUND



I JUGADOR





PRECIO

POR CORE DESIGN

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: SIN LIMITE
NIVELES: 3
RESPUESTA: SUMISA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

293,700 MERITOS

ORIGEN

Core Design ya tiene un juego llamado Thunderhawk para Amiga. Esta versión Mega-CD es muy diferente.

CONTROLES

El D-pad funciona como si se tratase del joystick del Thunderhawk. La altitud de vuelo se controla con el botón C y pulsando arriba y abajo con el D-pad.

- **A** Dispara el arma activa
- **B** Pasa de un arma a otra
- **C** Junto con el D-pad permite al Thunderhawk maniobrar y mantenerse en el aire
- **S** Detener y arrancar el juego

COMO JUGAR

Entra en combate con el Thunderhawk a través de 48 misiones diferentes en diez zonas del mundo.

Siendo unos de los seres más inteligentes de este planeta, Core Design sabe que hay muchos problemas que requieren una solución en el globo. En lugar de luchar en solitario contra los capos de la droga, es mejor llevar a cabo una invasión bestial o rescatar unos cuantos pueblecitos del opresor. El primer título de Core para Mega CD ofrece al jugador la herramienta con la que puede acabar con todo. A bordo del Thunderhawk, un helicóptero prototípico, los mercenarios del Mega CD se enfrentan con cualquier cosa que se mueva.

Por medio de diez variadas operaciones, incluyendo 48 misiones independientes, el piloto de Thunderhawk se encarga de sus misiones y defiende a los inocentes de la explotación, en lugares que van del sureste de Asia a la helada Alaska. El Thunderhawk está armado con la última tecnología armamentística, facilitando notablemente los encuentros con el enemigo, o al menos eso parece.



Eche un vistazo a esto gobernador. Si me dice lo que es me sacará de un buen apuro.

EL CANAL DE PANAMA: LA CRISIS DEL CANAL



¡Imagina el caos en que se puede sumir una ciudad sin plátanos! Este es el estado de Panamá cuando facciones guerrilleras se dedican a atacar a todos los barcos mercantes que atraviesan este canal. Los barcos de guerra enemigos, las minas acuáticas y los misiles de superficie a aire son los blancos a considerar.







Ese amanecer no me inspira más que un filetazo a la parrilla.



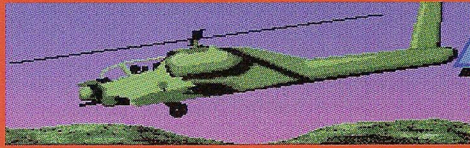
COMENTARIO

PAKO

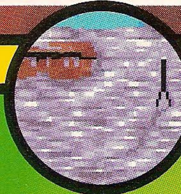
La decisión de Sega de tomar Thunderhawk como su Mega CD insignia en América ha sido una excelente idea. Tan rápido como fluido, este juego se maneja estupendamente, y la sensación de velocidad cuando la nave se pilota por bosques y cañones es tan convincente como espeluznante. El éxito sólo se garantiza a aquéllos que dispongan de la paciencia y habilidad necesarias para volar en este aparato con propiedad, asegurándose de que no se les escapa ni uno solo de sus objetivos, a la vez que se está pendiente del bienestar del propio Thunderhawk. El elemento estratégico mejora el juego y el surtido de misiones especiales es de lo más variado. Lo que no está demasiado logrado es el empleo de las tácticas de combate. La mayor parte del tiempo es posible escapar del daño poniendo algo de tu parte o volando lo suficientemente bajo siguiendo la dirección indicada por la brújula y el radar. Como consecuencia pronto se llega a cruzar el umbral del aburrimiento. Thunderhawk tiene una buena pinta, su sonido es increíble pero anda de capa caída en el apartado de la diversión, aunque no llega a lo que yo me esperaba.



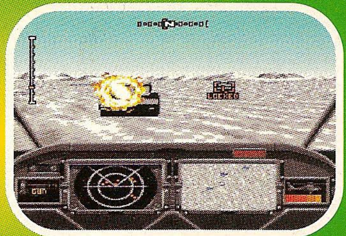
...ER HAWK



Toda la emoción del juego en esta estupenda captura.



ALASKA: INVESTIGACION BIOLOGICA



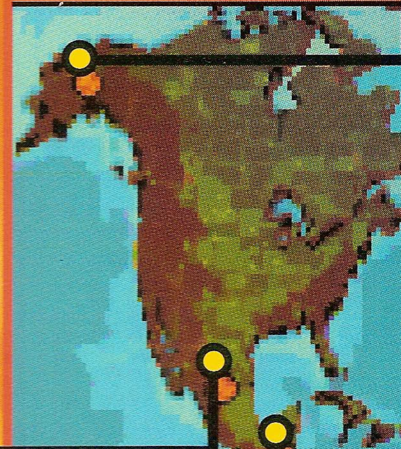
Un laboratorio biológico estadounidense está bajo amenaza del enemigo. Esto puede significar el fin de muchos de los curiosos e impensables experimentos que se están desarrollando en sus alrededores. Por tanto, la emergencia hace que Thunderhawk se ponga manos a la obra y vaya a su punto de destino antes de que ninguna manopla de lana se apropie de algún secreto mayor, o diseño biológico.



AMERICA CENTRAL: RECUPERAR LA CIUDAD



Para ser sinceros la liberación de una pequeña ciudad, no merece demasiado la pena. Sin embargo, ha de prevalecer la justicia, por lo que las tropas guerrilleras, que en este momento se encuentran disfrutando de todo lo que el pueblo puede ofrecer, han de ser masacradas de forma que se les quiten las ganas de volver a intentar molestar a los inocentes. Entre Thunderhawk y la ciudad hay determinadas divisiones de tanques y demás, y un puente que se ha de destruir para evitar futuros daños a este pueblecito.



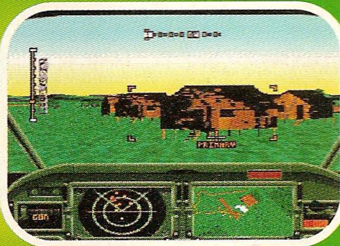


LA PEOR OPERACION A LA QUE ME HE ENFRENTADO...

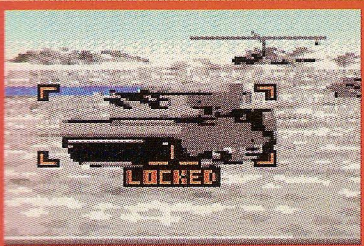
Como ya hemos mencionado, el Thunderhawk ha de resolver los problemas de diez lugares del mundo. Cada una de ellos presenta sus propias características. Aquí tienes un escueto resumen:



SUDAMERICA: ARMAS A TOPE



Las piernas de miles de sudacas están saliendo a toda prisa de su tierra natal debido al comportamiento terrorista, con montones de tropas hostiles encargándose del enemigo. Cinco misiones hacen que esta situación llegue a un punto muerto permitiendo a los sudamericanos que regresen sanos y salvos a casa.



▲ Este tanque necesita una capa de pintura del colorcito de moda.



▼ Otro día de trabajo a bordo del Thunderhawk



SUDAMERICA: CON CAUTELA



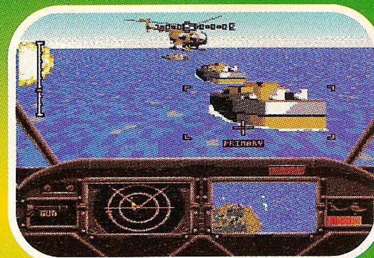
Los frondosos árboles no se hacen un favor a sí mismos en este enclave, puesto que se dedican al camuflaje de misiles aéreos u tanques de patrulla. La finalidad de esta operación es destruir la base enemiga, en la que unos científicos están concentrados en el desarrollo de una máquina con la que pretenden conseguir algo que seguramente no es propicio para la paz mundial.

EUROPA ORIENTAL: CARAVANA DE LA ONU



¡Pues no es más que otra ciudad sitiada en mitad de ninguna parte! Esta vez sus habitantes no parecen estar en desacuerdo con su desgracia, siempre que gocen de tres comidas al día y un montón de gaseosa. Una caravana de camiones de alguno de los más renombrados supermercados del mundo está de camino con un montón de todo. Defiende esta caravana, resistiendo la tentación de arrasar con todo, pues esto podría afectar la protección de los camiones.

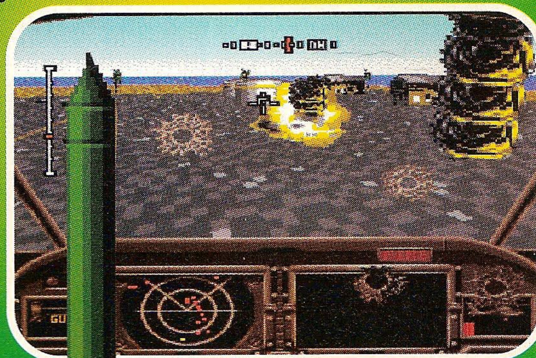
ORIENTE MEDIO: ESCOLTA



Una vez más las fuerzas enemigas están invadiendo sitios que no les pertenecen y es misión del piloto de Thunderhawk apoyar el avance de las tropas de la ONU que intentan recuperar este territorio. Este conjunto de misiones en concreto se aparta de aquéllas en las que el jugador sólo se cuida de sí mismo, pues ha de encargarse de un helicóptero de la ONU. En este caso no basta con destrozar al enemigo, si el transporte de la ONU cae, pues en ese caso todo esfuerzo habrá sido en vano.

ORIENTE MEDIO: PETROLEO

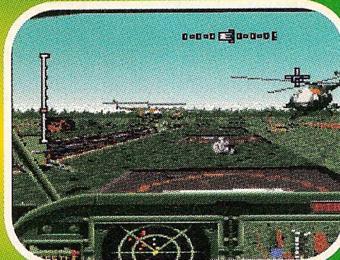
Las refinerías de petróleo continúan siendo uno de lo blancos favoritos de los terroristas, sobre todo si éstos disponen de submarinos. Sólo el Thunderhawk, con sus cargas MK-54 de profundidad, es capaz de encargarse de este asunto. A pesar de que todo el juego se aprovecha de los vuelos bajos con el fin de evitar la detección de los radares, aquí no hay posibilidad de experimentar este truco pues los mares están plagados de cargueros que apuntan a cualquier enemigo a varios kilómetros de distancia. Sólo las habilidades de un piloto de élite pueden hacer un éxito de esta operación.







SUDESTE DE ASIA: GUERRA QUIMICA



Lo más cerca que estamos nosotros de la guerra química es producto de demasiada fabada y cerveza. En el sudeste de Asia, las armas químicas se construyen con ayuda de algo bastante más mortífero. Las víctimas no se ríen cuando se les gasea. Lo primero es destrozar las estaciones enemigas de radar, para luego acabar con sus plantas de fabricación de armas químicas.

MARES DEL SUR DE CHINA: PIRATERIA



¡Oooh! Los piratas están fastidiando a nuestros colegas marinos de la ONU en mar abierto, y la situación clama de la intervención de un superhéroe para cargarse a esos malditos piratas. No pierdas el tiempo con blancos sin importancia en estas aguas. Dirígete directamente a por los peces gordos, la base pirata situada en un isla, antes de que los piratas se salgan con la suya.



¡A LAS ARMAS!

El Thunderhawk dispone de seis formas de armamento; algunas de las cuales son prototipos (como el propio Thunderhawk).
Cañón de 30 mm: el sistema de ataque habitual del Thunderhawk. Es estupendo para arrasar zonas forestales y acabar con tanques enemigos.
Misiles: lo mejor para encargarse de helicópteros y aviones mucho más manejables y, por tanto resultan muchísimo más eficaces.
Cohetes: ¡de lo mejorcito! ¡Métete en una base enemiga y pulverízala!
Bombas MK-82: lo más para demoler puentes, aunque pueden causar estragos en una base enemiga.
Sistema de huida RCS-233: bueno tanto para bombardeos aéreos como para detener el despegue de aviones enemigos.
Cargas de profundidad MK-54: los submarinos no tienen esperanza de escape cuando algo de esto les cae por el periscopio.



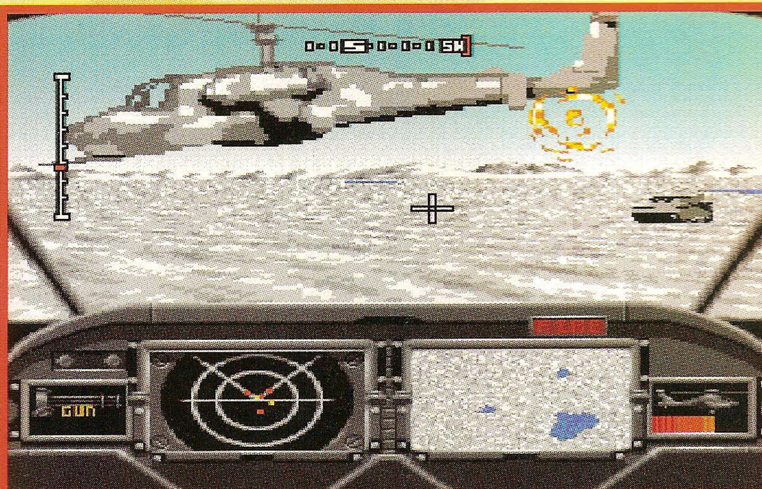


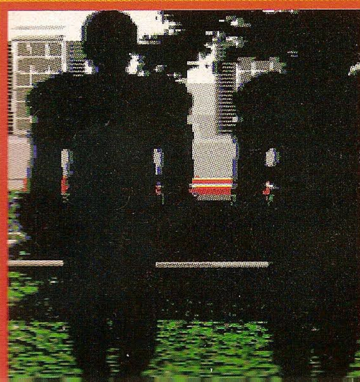
▲ *No te despistes ni un segundo, ¡puedes perder hasta la ropa interior!*



▲ *Es un helicóptero mortal.*







OMENTARIO

RAFA

¡Zambombas! Thunderhawk es probablemente el juego para consola más impresionante que se me ha puesto por delante. Los gráficos no pueden ser más espectaculares, y la verdad es que sacan todo el provecho posible del Mega CD. Las introducciones son completamente increíbles y los gráficos del juego están en la misma línea. Cada nivel presenta su propio esquema de color para compensar la limitada paleta de la Mega Drive, lo que supone una enorme riqueza en los detalles. Los sprites son enormes, especialmente cuando te das cuenta de que es posible contemplarlos desde cualquier ángulo (excepto desde abajo, claro, lo que es un poco surrealista cuando tú estás dentro de un helicóptero). Acordémonos de eso de "el juego es lo que importa"; pues bien el control del helicóptero es excelente, permitiéndote un gran campo de movimiento en vuelo bajo, bombardeo, acción evasiva y giros sobre ti mismo hasta que te marees. Además hay montones de misiones, siendo las mejores las del escolta del caza y las cargas de profundidad. El único problema que presenta es que las misiones de ataque son demasiado repetitivas pues no tiene estructura alguna, sólo hay que volar por un gran campo de tiro. Dicho esto, Thunderhawk sigue resultando excelente y definitivamente merece la pena invertir en él.

◄ *¿Qué os parece? Ligo mogollón con el Thunderhawk en la puerta de la disco.*

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 91

▲ Las pantallas de presentación de Thunderhawk son impresionantes aunque dispones de la opción de saltártelas
▼ Las presentaciones de las misiones cansan muy pronto.

GRAFICOS 92

▲ Todo el que contempla este juego se cae de culo. Se saca jugo de todas las posibilidades del Mega CD, y los resultados lo delatan.

SONIDO 93

De nuevo una muestra de hasta donde puede llegar el Mega CD, los músicos de Core Design se han superado asimismo con estas sintonías roqueros.

JUGABILIDAD 88

▲ Es rápido, emocionante, y divertido tanto como juego de estrategia como de tirar bombas sin más.
▼ En tanto que avanza el elemento de combate, más aburrido resulta.

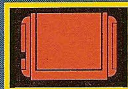
DURACION 81

▲ Con diez operaciones que incluyen 48 misiones, todas con un alto nivel de emoción en la configuración DURA, se asegura diversión para largo.

GLOBAL 84

Thunderhawk solventa el hueco entre el cartucho y los ficheros basados en CD. Es un brillante ejemplo de las posibilidades del Mega CD aunque se queda corto en lo que respecta al plano del juego.





1 JUGADOR



PRECIO

POR CODEMASTERS

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: UNO
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

Un tercio de la aventura

ORIGEN

Dizzy es la estrella de muchos títulos para ordenador. Bastante interesante.

CONTROLES

Haz que Dizzy salte y corra por las plataformas recogiendo cosas.

- **A** Examinar el inventario de Dizzy
- **B** Utilizar objeto
- **C** Saltar
- **S** Detener y arrancar el juego.

COMO JUGAR

Dirige a Dizzy en su aventura a través de las plataformas de Yemavilla, encontrando y colocando elementos.

FANTASTIC DIZZY



Hay criaturas que por lo general uno espera encontrarse en un árbol, como ardillas, búhos, e incluso alguna vez, una rana. Los huevos no viven en los árboles, ni tienen piernas, ni construyen casas en los árboles, ni tienen hijos. ¿O sí?

Pues la verdad es que en la tierra de Yemavilla lo hacen, millones de pequeños yemafílicos que viven en oval armonía y felicidad. Pero hay algo que enturbia sus lindas, amarillas y blancas vidas, y es el rumor de que el diabólico Wizard Zaks no tiene tiempo para los huevos. Lo que en realidad es completamente falso. Zaks ha reservado un huequecito a los huevos en su mesa de desayuno. En el plato. Las gentes de Yemavilla conocen a este cascarrabias como el diabólico Wizard Zaks únicamente porque le gustan los huevos, pero fritos. Ni es la intención de Zaks mantener en cautividad el huevo que robó de la tienda del pueblo. De todas formas, desde el punto de vista de un nativo de Yemavilla, el desayuno de mañana se llama Daisy y su novio, Dizzy, puede que la acompañe.

Dizzy es la estrella de varios juegos para Spectrum. Ahora todas las aventuras de este huevo se han aunado en un solo cartucho para Mega Drive. Guía a Dizzy en su justa para salvar a Dizzy de el diabólico Wizard Zaks y ayúdale a poner orden en los curiosos alrededores en los que transcurre la historia.



▲ *"Hola, soy Dizzy, la estrella de muchos juegos de saldo para Spectrum. ¡Lo siento!"*

COMENTARIO



PAKO

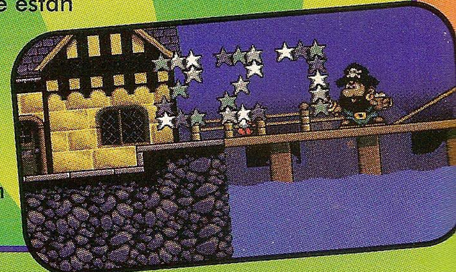
Ay, mi madre. La conversión de Dizzy a la Mega Drive es como darse una vuelta en un Lamborghini Countach, teniendo como copiloto a Claudia Schiffer. Los de Codemasters no sólo se merecen un aplauso por la pinta del juego, sino que además han repetido la genialidad de Micro Machines, ¡éste juego es todo un relámpago energético! Puede que parezca que arrastrar objetos de un lado a otro no es muy divertido, pero te aseguro que lo es, y merece la pena llegar al final por la escueta, pero estupenda recompensa del final. Los gráficos del juego son impresionantes, lo que da otro tono al viejo juego de Spectrum en el que se basa, aunque no varía mucho en lo que estructura se refiere. Felicidades Codemasters, habéis dado con la gallina de los huevos de oro.



▲ *El colmo de la diversión atrapado en esta linda captura.*

BUSCANDO ESTRELLAS

Con la cantidad de lugares que están esperando a que Dizzy los explore es preciso saber por donde ha pasado. Hay 250 estrellas en Yemavilla. Coleccionándolas, Dizzy podrá decir si ya ha visitado algún sitio antes, si faltan estrellas en esa zona.





INFORME A LARGO PLAZO

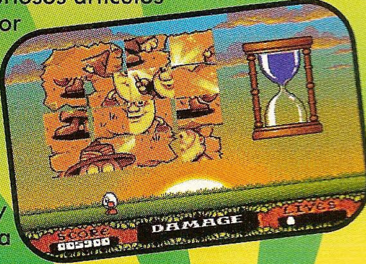
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

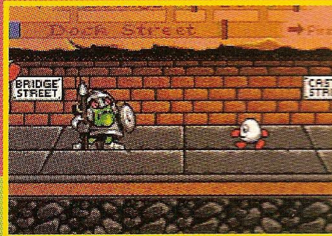
HUEVOS REVUELTOS

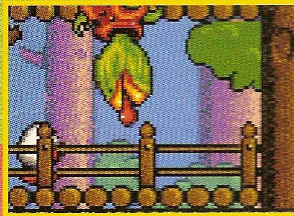
Muchas de las herramientas y curiosos artículos que se pueden ir recolectando por el camino son de una utilidad impresionante. hay veces en las que te puedes encontrar curiosos rompecabezas. El mago bueno de Yemavilla va dejando tras de sí estos divertidos documentos mágicos y recompensa a Dizzy con una vida por cada uno que resuelva.





▲ *Un intrigante rompecabezas ferroviario.*





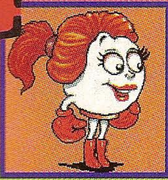
COMENTARIO



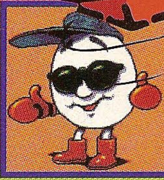
GUS

Lo mejor de Dizzy es que el juego es lo suficientemente "grande" para la máquina. Dizzy es un concepto que ya tiene diez años, de los tiempos en los que Amiga era el centro de Commodore, y los Spectrums dominaban el mundo. Sin embargo, después de mucha evolución, Dizzy y la tecnología de 16 bits se han compenetrado a la perfección, a pesar de la diferencia de edad. El juego en sí es pura y simple diversión, los gráficos son sencillos pero divertidos, y hay un montón de acción de plataformas a la que enfrentarse. Los rompecabezas consisten en llevar determinado elemento a una posición concreta y esperar a ver que pasa, lo que siempre es una sorpresa. No defraudará a ningún jugador de Mega Drive, por muy curtido que esté en lides como Flashback y X-Men. Dizzy es chachi, lo que a veces es mejor que ser guai.

ZY



DAISY



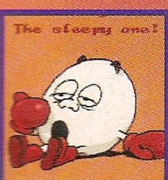
DENZIL



DIZZY



DORA



DOZEY

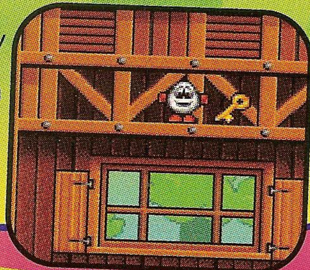


GRAND DIZZY

LA HUEVERA

Dizzy es capaz de llevar hasta tres elementos a la vez. Esto es muy útil porque todos los artículos que te puedes encontrar en Yemavilla son de utilidad. Por ejemplo hay ascensores que sólo funcionan si se instala la llave adecuada y se mete una pieza en la maquinaria. Por desgracia para Dizzy, los elementos más importantes suelen encontrarse en el punto más alejado del obstáculo en cuestión. ¡Aaaah!





PRESENTACION 82

▲ Se ha puesto mucho cuidado en ofrecer una presentación al estilo de dibujos animados.
▼ Parece algo caduco y como a 8 bits.

GRAFICOS 85

▲ Algunos efectos encantadores como las tormentas de truenos aleatorias aumentan su encanto infantil.
▼ La mayoría de los sprites son muy pequeños.

SONIDO 66

▼ Una triste versión de los temas clásicos de Dizzy que son algo sosos para la pastilla de sonido de la Mega Drive.

JUGABILIDAD 65

▲ Dizzy es un placer en los controles. Responde bastante bien a los comandos.
▼ Por desgracia, los problemas y tribulaciones de Dizzy no son un placer durarero.

DURACION 68

▼ Fantastic Dizzy no anda cerca de las bondades que sugiere el título y pronto resulta una lata.

GLOBAL 74

Felicidades a Codemasters, por esta presentación, un buen título para la Mega Drive.



aR

LA PORTATIL MAS
DESDE
15.900 PTAS.
AVANZADA DEL MUNDO

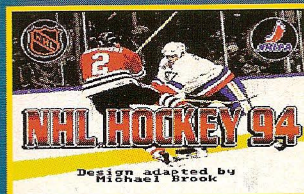
as portátiles...pero no hay color.

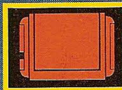
Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "T V-Pack".¡Una jugada maestra! GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE





1-4 JUGADORES



PRECIO

POR EA

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

¡Ganar en las finales!

ORIGEN

Otra inclusión en la cada vez más extensa familia de EA acerca de juegos no muy originales.

CONTROLES

Muy fácil. Utiliza el joypad para guiar a tu jugador y haz uso de los botones para llevar a cabo las siguientes funciones.

- **A** Suelta el disco y cambia de jugador.
- **B** Pase en la dirección que indiques con el joypad.
- **C** ¡Dispara!
- **S** Detener el juego.

COMO JUGAR

Coloca el disco en el fondo de la red mediante una combinación de habilidad y dureza.

OTRO PERRO, EL MISMO COLLAR

La primera cosa que hay que preguntarse acerca de este juego es:"¿qué hay nuevo?". La triste pregunta tiene una respuesta también triste: "no mucho". EA continua con la misma fórmula de cambiar un poco por encima el juego manteniendo el mismo esquema de programación de las versiones anteriores. Resulta que ahora nos encontramos ante una cantidad de estadísticas tres veces superior a la versión anterior del juego, así como voces digitalizadas de los jugadores y gráficos, también digitalizados, de los jugadores. Las palabras "no era necesario" se repiten constantemente a lo largo de todo el cartucho.



NHLPA

Como una especie de rinocerontes dementes y extremadamente deprimidos, la serie de EA acerca de simulaciones deportivas no tiene aspecto de detenerse ante nada. NHLPA'94 despega de donde se quedó en NHLPA'93, aunque hay que ser un genio para percatarse de las diferencias. Los gráficos son los mismos, la jugabilidad es prácticamente idéntica y si tienes uno de los juegos anteriores no te llevarás ninguna sorpresa. La pregunta es, ¿nos están tomando el pelo?



Bueno, EA no lo considera así. Unos cuantos cambios aquí y allá y ya tenemos un nuevo producto. Hay varios modos de juego nuevos, más tornero, partidos de dos, tres y cuatro jugadores si dispones del adaptador de cuatro jugadores, y unos pequeños retratos digitalizados de los jugadores. Merece la pena pagar por él ¿eh?

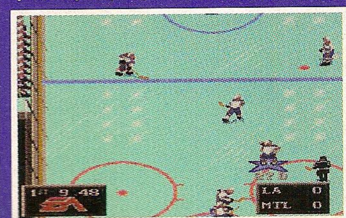


▲ *Chachi, mira el tamaño de los que están tras la portería. Luego dicen de ventaja injusta.*

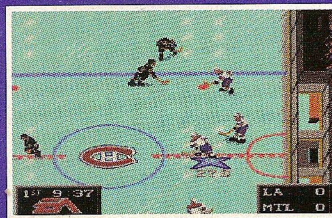
EL UNO A DOS

Para encararse con la nueva función de varios jugadores, Hockey'94 presenta ciertas novedades de disparo. El uno a dos requiere de algo de práctica, pero cuando se hace bien se garantiza que el disco se cuela en la red, o deja al portero recogiendo los pedazos de su dentadura. Aquí tienes el sistema.

1 Vale, estás en posición, estás en tu campo, y a punto de dejar a los defensas contrarios desamparados. Las condiciones de juego perfectas para que juegue el rey del hockey.



2 Asegúrate de que uno de tus jugadores está delante de ti. Si no es así, espera o pasa a un jugador que tenga algo de espacio. Ahora espera a que uno de tus compañeros suba.



3 Sigue a tu delantero hacia arriba y prepárate para efectuar el pase. La forma más segura de hacerlo es avanzar hacia ellos y luego pulsar B cuando te acerques.





HOCKEY '94



COMENTARIO

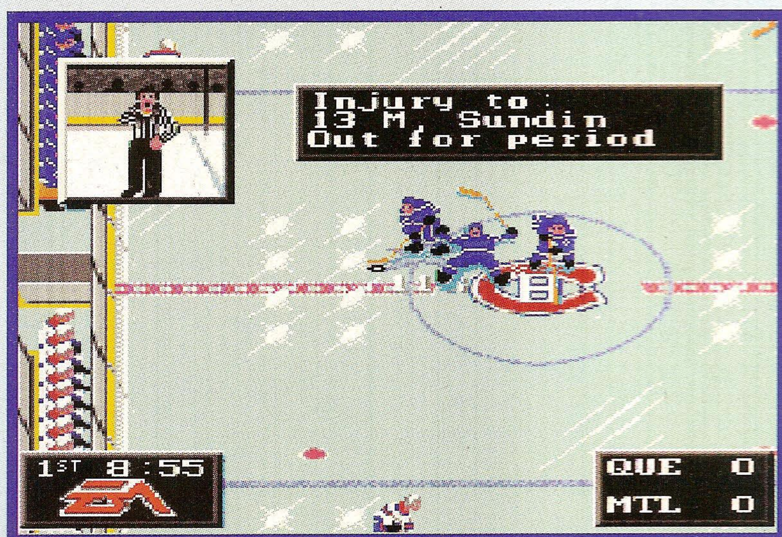


MARK

Puede que el mayor misterio que suponga este juego para mí es el saber cómo va a ser posible venderlo. Desde luego para mí, es una compra sin sentido, a menos que te interese la opción de cuatro jugadores. No es que sea un mal juego, es que la anterior versión resultaba mucho más divertida. Por lo menos había peleas. Llamadme animal y salvaje, pero me encantaba atizar al contrario que marcaba un gol haciéndose el listillo. Si crees que es un detalle que podrías pasar por alto, esta es la versión que has de buscar. Yo me quedo con la '93.

CUATRO DE LOS MEJORES

La función clave de esta versión es la compatibilidad con el nuevo adaptador EA para cuatro jugadores. Podrás disponer de cuatro joypads para jugar con cuatro personas en un encuentro por parejas. A pesar de que se trata de un evidente punto a favor, si ya dispones de una versión anterior del juego, no merece la pena gastarse lo que cuesta el adaptador y los joypads de más sólo para reírte un poco con tus colegas.

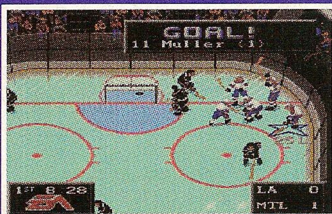


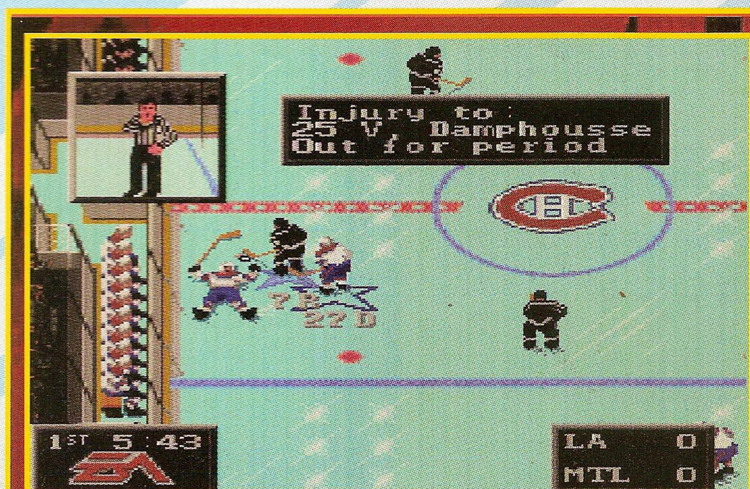
▲ *Bueno, puedes darte un buen batacazo en ese hielo, ya sabes.*

4 Ahora llega lo chungo. El disco ha de dirigirse al que está esperando a marcar el gol, aguanta hasta que se acerque y entonces...



5 ¡Aporrea el botón C! Si lo haces a tiempo, el receptor lanzará un disparo devastador que agujereará la red.





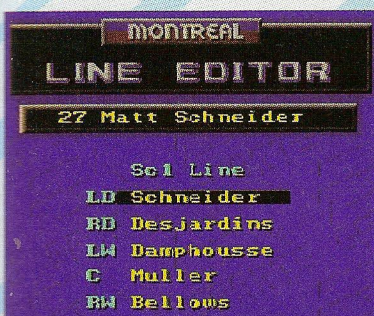
▲ *Se trata de una captura realmente impresionante.*

¡VIOLENCIA!

Puede que haya unas cuantas mejoras en el juego, pero también un par de notorias omisiones. Atentos a ésta. Adiós a las escenas al estilo Street Fighter sobre hielo. Ahora los jugadores parecen afeminados y no se meten en bronca por mucho que se les provoque. Además, también ha desaparecido la sangre que acompañaba estos encuentros. A pesar de que no se trataba de un elemento esencial del juego, podías disfrutar a lo grande cuando dejabas a la estrella del equipo contrario sangrando como un cerdo en el hielo. ¿Por qué se ha eliminado este aspecto del juego?



▲ ¡Qué linda parejita! ¿verdad, queridos lectores?

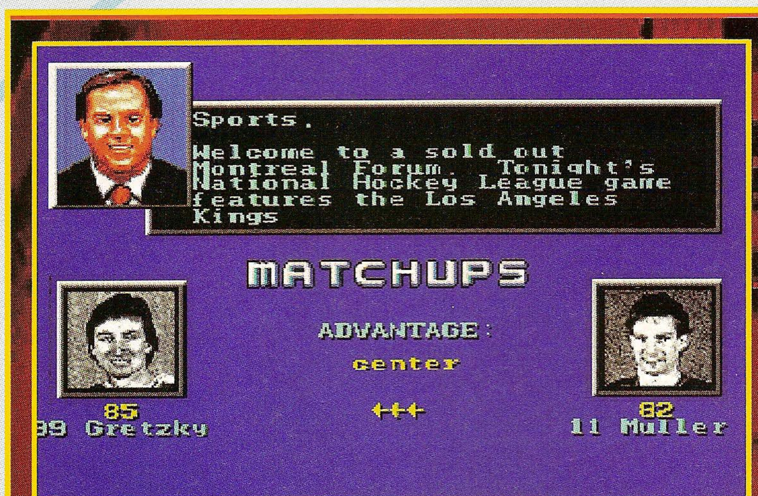


COMENTARIO



LUCILLE

Estoy de acuerdo con lo que dice mi compañero, la verdad es que no hay diferencias con la versión '93 excepto en que es más rápido, los controles maravillosos, y está lleno de acción, y la única razón para comprarlo está en la opción de cuatro jugadores, que es demasiado. Por sí solo no merece la pena comprarlo si ya tienes la versión '93, sobre todo por que han eliminando la violencia del juego. Pero con tres amigos, unas cuantas bebidas (sin alcohol) y el sonido a todo gas, este juego es la bomba y ningún aficionado al hockey debería carecer de él.



▲ *Don't they make a lovely couple though, eh readers!*

LOS JEFAZOS

La selección de jugadores es muy importante en el mundo del hockey sobre hielo profesional. Necesitar tener a los mejores hombres para cada tarea, y eso significa que tienes que disponer de la selección adecuada. Antes de que empieces un partido Ron Barr (¿quién?) te ofrecerá un informe acerca de tu equipo. Los jugadores reciben una ovación dependiendo de su comportamiento en los últimos partidos. Esto te da la ocasión de dejar en el banquillo a los elementos más ineptos de tu equipo de forma que dispongas de tu sector más valioso para el juego.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION — 93

▲ Miles de funciones que ayudan a impulsar el juego.
▼ La mayoría de los complementos no son necesarios ni útiles en absoluto.

GRAFICOS — 88

▲ Una animación fluida y un desplazamiento fastuoso.
▼ No hay variedad en absoluto, excepto en los colores de los equipos.

SONIDO — 89

▲ Unos ruidos de fábula con un montón de animación por parte del público.
▼ Se podría haber hecho algo más con los efectos de público.

JUGABILIDAD — 87

▲ Tan bueno como siempre con una acción espeluznante y una buena combinación de equipos.
▼ Las luchas han desaparecido, pero eso es todo.

DURACION — 89

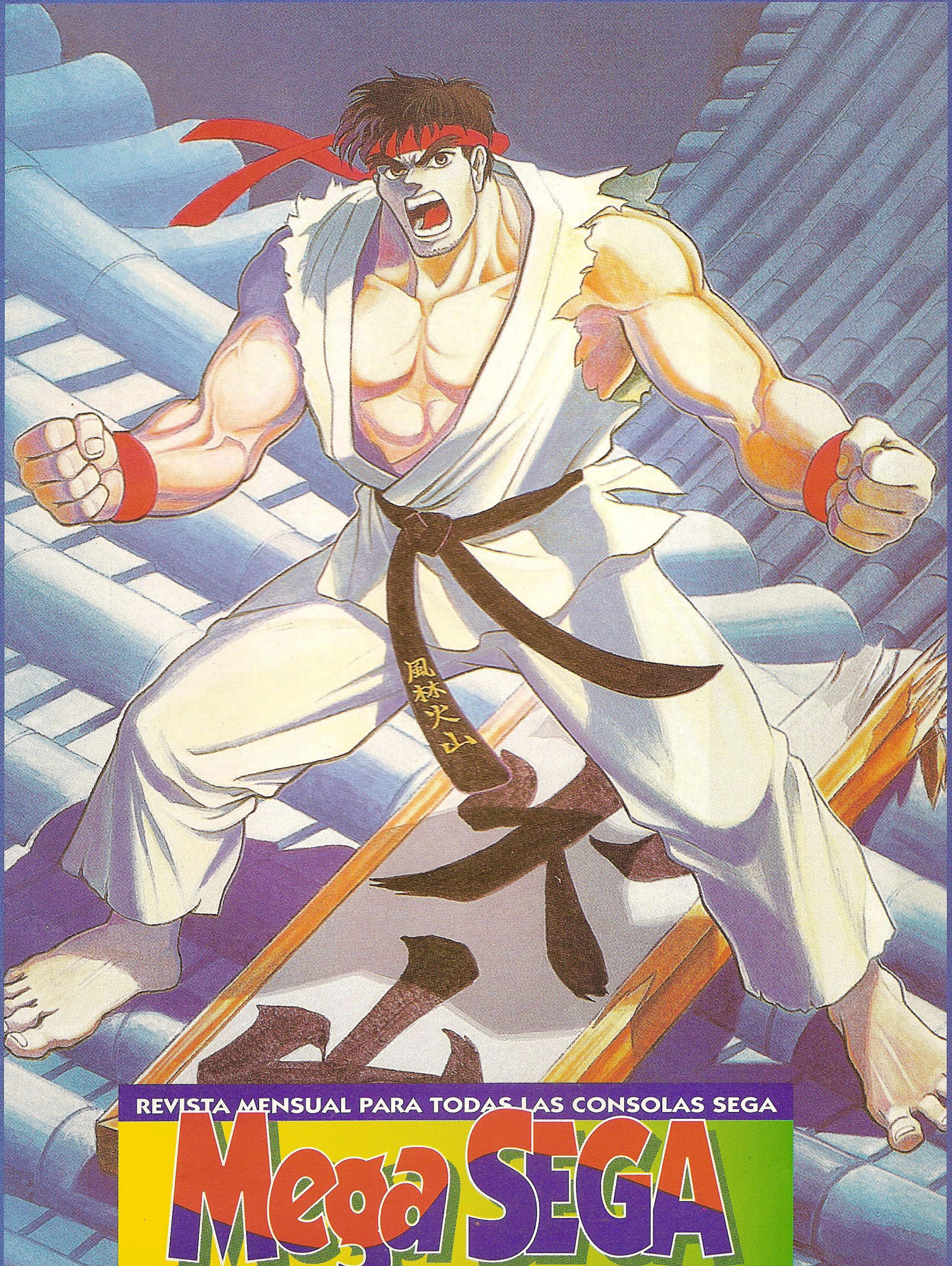
▲ Los modos de dos y tres jugadores son de lo más divertido.
▼ No es muy adictivo si dominas el juego anterior.

GLOBAL — 88

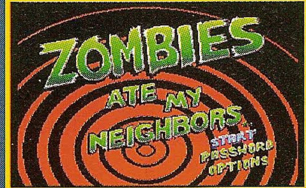
A excepción de la opción de varios jugadores, es lo mismo de siempre, sin nuevas funciones. Si vas a jugar solo, quédate con NHLPA'93.

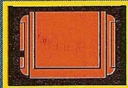
"Street Fighter II"

sólo en tu revista favorita...



ZOMBI





1-2 JUGADORES



PRECIO

POR KONAMI

DESDE MAÑANA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

35,000

ORIGEN

Konami ha concebido Zombies como un juego de laberintos inspirado en las películas de serie B de los cincuenta.

CONTROLES

El joypad mueve a los personajes por una vista desde arriba de laberintos deslizantes en cuatro direcciones.

- **A** ELIGE ARMA
- **B** DISPARA ARMA
- **C** UTILIZA OBJETO
- **S** DETIENE EL JUEGO

COMO JUGAR

Corre por los niveles para encontrar las víctimas y salvarlas antes de que los monstruos se hagan con ellas.

"Si mi madre me pilla estoy MUERTA", exclamó Stacy, "y sólo por ver algo realmente escalofriante", Chuck suspiró. Stacy se había dejado convencer con demasiada facilidad para pasar toda la noche fuera de casa, incluso cuando le dijo que iban a una superfiesta. Ahora, cuando se encontraban esperando a que empezase el maratón de películas nocturno, empezaba a lamentarse. Como buen aficionado a las películas de miedo llenas de tripas, no se podía creer la suerte que estaba teniendo, 40 pelis de miedo super raras en el canal 666, y la verdad es que nunca había pillado antes ese canal...

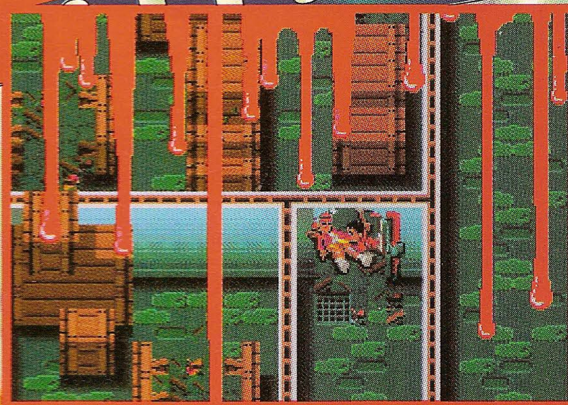
"Escucha, nena, no te excites. Puedes agárrate a mí", sugirió Chuck a la vez que, casualmente, su mano se deslizaba por su hombro. "Aparta, ¡salido asqueroso!", aulló Stacy, "¡eres un guarro!". Cuando se levantó de un salto del sofá, se fijó en una pícara figura en la pantalla de la tele. "No te vayas, chati. La diversión está a punto de comenzar". De repente ella sintió como una mano invisible tiraba de ella hacia la pantalla de la tele. Ambos estaban siendo absorbidos por la película. "¡¿Qué es lo que pasa!?" exclamó tirando el chicle, "Chuck, Chuck, ¡¡¡¡ayuuuudaaaaaaaaa!!!!".

¿DOND SE ENCUENTRAN AHORA?

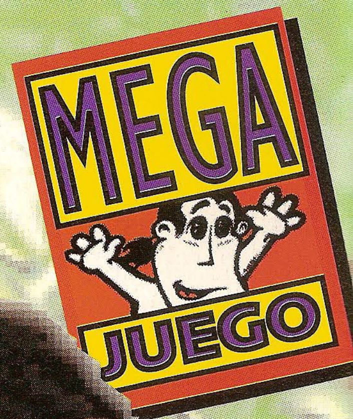
Hola, al habla Stacy y Chuck. ¿No te has preguntado qué les habría pasado a tus actores de película de serie B favoritos? Bien, pues están atrapados en el interior de estas pelis, a merced de zombis, alienígenas, científicos locos y nenas de los cincuenta. Tú puedes estar con ellos, a menos que los liberes. Permanece en sintonía...

CERTIFICADO DE TERROR

La vecindad se está hundiendo a gran velocidad, con tus parientes (difuntos) rondando por la zona, en busca de unos cuantos cerebros. Con ambos personajes y vulnerables prisioneros en el mismo nivel, ¡el truco consiste en ser capaz de identificar los cadáveres sin expresión de los zombis!



▲ No Chucky, no!





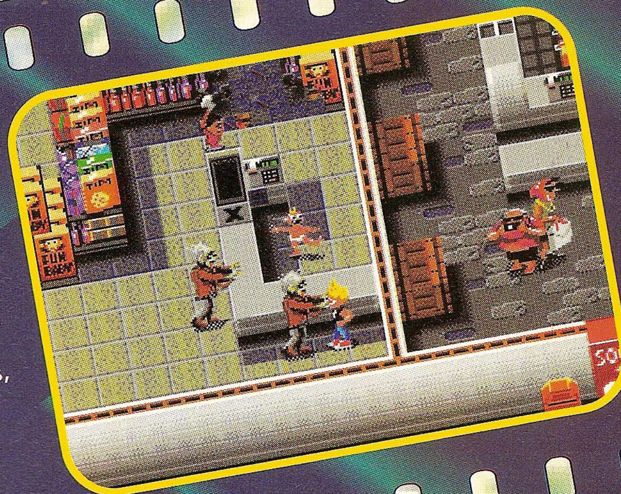
▲ Me gustaría saber donde está la sección de alimentos profiláctilados.

ES



UN PASEO CON LOS VIVOS

¿Seguridad? Nada más lejos de la verdad, sólo contempla la especialidad de hoy. ¡Tú pinchado en un palo! Hay tenderos que admiten tarjetas de crédito escondiéndose de muñecas repollo esquizofrénicas, y ayudantes putrefactos. Puede que esto te dé una idea...





▲ Me chiflan los guateques en los que soy el único que no va de traje.



▲ Me parece que la gorda te mira con deseo.



COMENTARIO



PAUL

Zombies es el auténtico monstruo de Frankenstein hecho juego, obtenido a partir de unos cuantos especímenes y aderezado con unas ligeras nociones de lo que tiene que ser un juego, con lo que obtenemos un conjunto estupendo. Una utilización extraordinaria de toda la imaginería de terror es lo que primero salta a la vista de todo el juego, que además es de lo que presume. Espantosos personajes se divierten en los papeles protagonistas en multitud de juegos, pero nunca han adquirido un protagonismo equiparable al de este juego. Ese sentimiento de sentarse al borde del asiento cuando ves una película de terror, fluye por las venas de los jugadores cuando las vidas de los vecinos corren peligro. No hay nada más escalofriante que el chillido de un vecino en peligro, ¡sobre todo si sus posibilidades de salvar el pellejo son mínimas! Todo lo que querías exorcizar de un vídeo juego está aquí y los zombis seguirán al ataque hasta que salves a toda la vecindad.

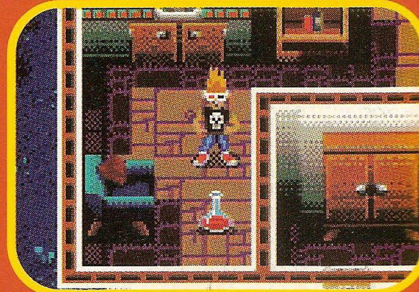
EL LABERINTO DE LA LOCURA

¡La venganza de los currantes se ha desatado! Las almas de 1000 obreros de la construcción han regresado armadas de sierras eléctricas para seccionar los miembros de Chuck y Stacy. ¡Aaaaaaaaah! Rápido, ¡de vuelta a la máquina del misterio!



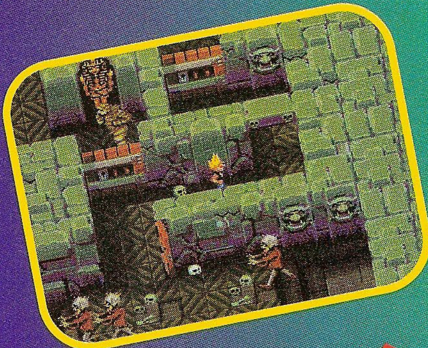
PAUSA PUBLICITARIA: MAS QUE UN TONICO

¡Pociones, pociones, pociones! Las necesitas, nosotros las tenemos. Nuestros preparados te ponen hecho todo un Mister Proper: nuestra mejor compra te transforma en un enorme monstruo que se carga a cualquier tipo de ser sobrenatural. Atención: una sobredosis te puede transformar en un zombi verde, y difícil de controlar, por lo que no se recomienda su abuso. Regresamos a la presentación de nuestra película...



EL CASTILLO DEL TERROR DEL DOCTOR LENGUA

Bienvenido al castillo... ezte ha zido el hogar del doctor Lengua durante muchoz añoz. La cena ze zervirá a las ocho en punto pero zólo zi eztáz completamente preparado... Por favor, no te pazeez con la guarnición a cueztaz por el castillo, al personal le dezagrada.



MARTE PRECISA DE UNA CUADRILLA DE LIMPIEZA

"Hay algo en el jardín de atrás".
"Oh, nos han traído el nuevo gnomo".
"Pero está centelleando".
"Bueno, yo lo pedí así".
"¿Qué es eso que llevas detrás del cuello! No eres mi marido, a ver, ¿cuándo es nuestro aniversario?"
"No seas tonta, claro que lo sé, es er... er... ¡error! ¡error!"



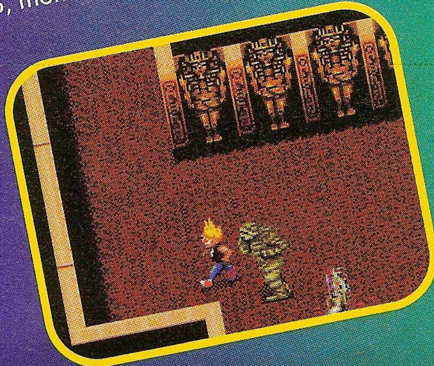
PAUSA PUBLICITARIA: PAQUETE DE VEINTE

Cuando tengas la boca más seca que el esfínter de un zombi, lánzate a por nuestro paquete de veinte. Estas pastillas están de vicio, y explotan al ponerse en contacto con formas muertas. ¡Pruébalas! Regresamos a la presentación de nuestra película...



LA TUMBA DEL INFIERNO

"La tumba de RutenToten ha permanecido tranquila durante siglos. Hermanos, así debe seguir, ¡no al sacrilegio!"
"Eso no tiene sentido, los científicos no creemos en supersticiones... Aieeeee. Es, es, ¡¡¡mami!!!" Mami no, momia



PAUSA PUBLICITARIA: PISTOLA DE AGUA BENDITA

¡Hey amigos! Se acabaron los problemas con los muertos vivientes. Con nuestras manejables pistolas de agua transparentes capaces de almacenar 20 litros de agua bendita, se te proporcionan doscientos escupitajos de este líquido. Enviad vuestros cheques a Nuestra Señora de Uzi. Regresamos a la presentación de nuestra película...

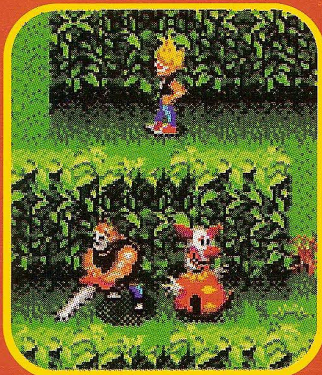




PAUSA PUBLICITARIA: PAYASOS ASESINOS

Nunca te volverás a sentir solo con nuestros payasos hinchables. Sólo tienes que inflarlos y comenzarán a reírse sin descanso. Atención: los payasos no se deben situar en un lugar público, pues puede que alguna criatura no viviente te ignore y los ataquen a ellos. Regresamos a la presentación de nuestra película...



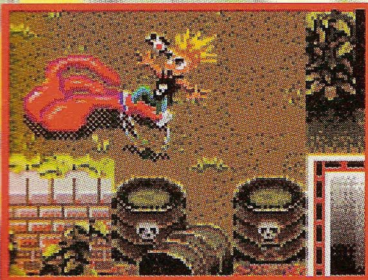




COMENTARIO

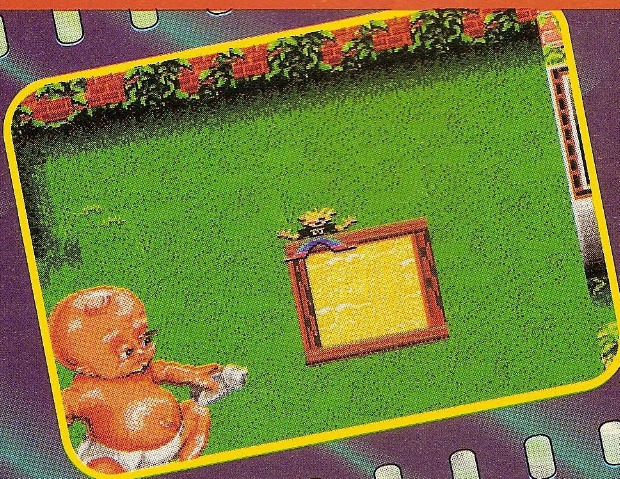
GUS

Espero que nuestro artículo dé fe de lo que supone un juego como Zombies. Te vas a encontrar todos los temas propios de las películas de serie B repartidos por 48 enormes niveles de acción. Afortunadamente, el juego es tan estupendo como la idea. Hay un constante flujo de peligro, con zombis que surgen de todas partes, y locos con sierras eléctricas en cada esquina. Hay montones de armas y objetos, cada uno de los cuales tiene el momento apropiado y el menos apropiado para su utilización. Toda esta emoción y profundidad de juego no alcanzarían tales cotas si no fuera por el sentido del humor en el que están envueltas. El modo de dos jugadores no es más que rizar el rizo. No hay mucho que decir acerca de juegos tan adictivos y bien programados como Zombies. Es con toda seguridad el mejor producto Konami para Mega Drive.



EL BEBE DE ROSAMARI

"¡Es increíble! ¡Nunca he visto nada parecido! ¡¿Qué leches puede hacer que unos pañales adquieran ese aspecto?! Atención al acceso de ira: locura por exceso de amoniaco. Yo cogeré el bazoka, tú cúbreme. Se trata de mi bebé".



INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

PRESENTACION — 88

▲Una utilísima función de palabra clave, y una maravillosa e hipnótica pantalla de presentación. Una estupenda atmósfera de terror.
▼No hay opciones de habilidad.

GRAFICOS — 93

▲Unos gráficos brillantes, con simpáticos muchachos y espantosos zombis. Los fondos y esquemas de color son imaginativos y nada monótonos.

SONIDO — 87

▲La música es una mezcla de horteras melodías y tenebrosos sampleados.
▼La música resulta poco sucia, sin el eco y la profundidad de la versión SNES.

JUGABILIDAD — 93

▲Una idea increíblemente sencilla, que es fácil de asimilar, y adictiva desde el comienzo. Estupendo en el modo de dos jugadores.
▼A veces los zombis te enganchan antes de que los veas.

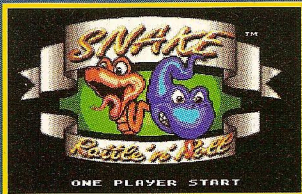
DURACION — 91

▲Hay un montón de estrategias a seguir, y más de 40 niveles a intentar. Incluso en el nivel intermedio, las cosas son increíbles. Hay montones de sorpresas en los niveles superiores.

GLOBAL — 92

Zombies es un juego completamente absorbente e intrigante. ha hecho que un escalofrío nos recorriera la espina dorsal, pero en el mejor de los sentidos.

SNA[KE] Rattle[’n’Roll]



1-2 JUGADORES



PRECIO

POR RARE

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: DOS
NIVELES: UNO
RESPUESTA: VELOZ
DIFICULTAD: CHUNGA

1ª PUNTUACION

157800

ORIGEN

Snake Rattle'n'Roll se programó por primera vez para el sistema Nintendo de 8 bits.

CONTROLES

Ambas serpientes se mueven dependiendo de las pulsaciones del D-pad y saltan cuando se les manda, tal y como hacen las buenas serpientes.

- **A** Sin función.
- **B** La serpiente come.
- **C** La serpiente salta.
- **S** Detener y arrancar el juego.

COMO JUGAR

Dirige a Rattle o a Roll por un escenario isométrico y haz que se coman todo lo que puedan y devoren todo lo que les pueda aportar bonificaciones y puntos.

Hasta las serpientes se merecen unas vacaciones de vez en cuando, o al menos eso indica una encuesta realizada con tres millones de serpientes de todo el mundo. Una parlanchina serpiente indicó al encuestador, un tal Señor Rattle, que "lasss sserpientess están hartasss de essstar todo el día al sssol, sssoportando a los grillossss y los cactusss. La verdad esss que no puedo acordarme de la última vez que me reí con misss colegasss al recordar unassss vacacionessss. ¡Esss una vergüenza!". Afortunadamente para el Señor Rattle y los millones que como él se encuentran en su misma situación, en todos los desiertos del mundo se están abriendo centros de descanso en las que una o dos serpientes se pueden enfrentar en una emocionante competición.

Estos centros ofrecen a sus estilizados clientes toda la comida que sean capaces de engullir y demás bonificaciones especiales. ¡La verdad es que nuestros balnearios de la Costa del Sol palidecen a su lado! De todas formas es necesario advertir a los interesados de los riesgos que corren. La mayor parte del terreno de los complejos está lleno de precipicios mortales, áreas sin salida que pueden resultar mortales para el tierno cuerpecillo de una serpiente. Sin embargo no hay un lujo que no esté al alcance de nuestros reptiles favoritos, así que únete a nosotros en el deseo de que disfruten con su visita y confiamos en que no caigan en los muchos peligros que les acecharán durante su estancia.

BAJO LA BALDOSA



La comida se sirve en forma de Pibbles, unas divertidas pelotas de variados colores, cuyo comportamiento varía dependiendo de la zona que se visite. Los Pibbles se esconden bajo las baldosas del suelo y entran en acción cuando se les molesta. Se rumorea además que existen colonias enteras de Pibbles que se enfrentan con otras de baldosas lejanas. Curiosamente las serpientes encuentran fascinante lamer pies como complemento a su dieta. Si se lame el tiempo suficiente unos pinreles, éstos se deshacen, con lo que se ofrece la posibilidad de obtener aún más placer en forma de una vida de más. Alucinante.







▲ *¿Qué hora es? La hora 103*



▲ *No mires Rattle, ¡pero se te va a caer un número en toda la cabezota?*



...AKE n'Roll

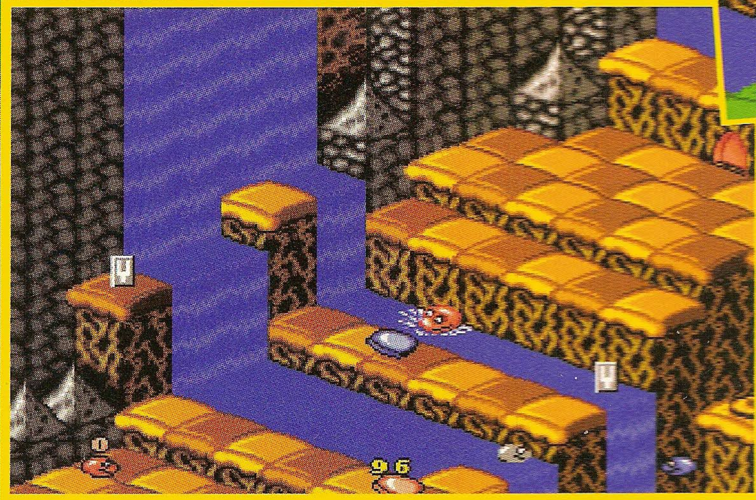


▲ ¡Rattle! ¡No te muevas o verán que estás desnudo!

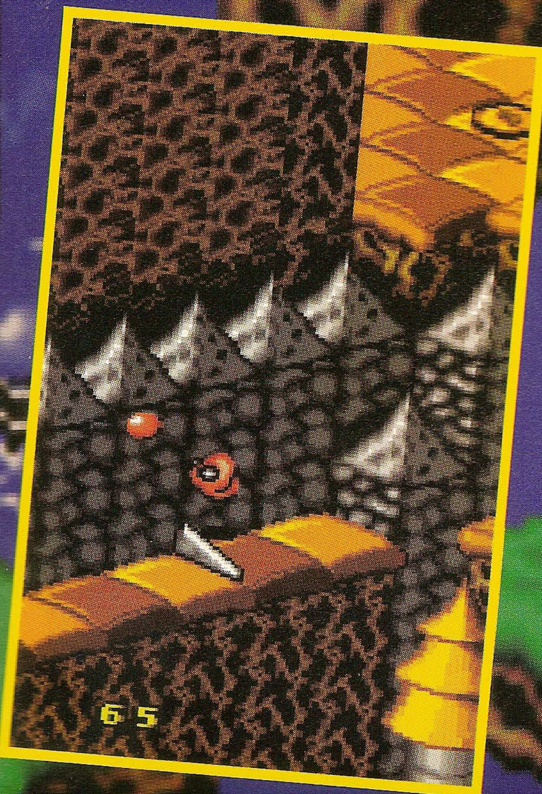


▲ Doh!.

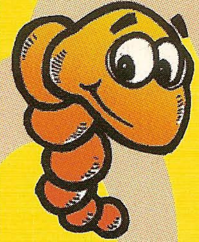




▲ ¡Por fin he encontrado la funda de la taza del retrete!



COMENTARIO



PAKO

Aquí tenemos un divertido, extravagante y a veces divertido juego que resulta atractivo a pesar de su aspecto básico. A pesar de ser rápido como el rayo en su respuesta, el sistema de control resulta tan pobre que puede llegar a resultar confuso. El problema empeora debido a la extraña perspectiva que se encuentra a veces y además hay momentos en los que una muerte inesperada es un hecho común. Es vergonzoso que Rare haya ignorado la superioridad gráfica de la Mega Drive y sus capacidades de sonido también, la verdad es que no hay mucha diferencia entre ésta y la versión NES. ¡Puaj! Rattle'n'Roll es una juerga, los rompecabezas que se ofrecen resultan bastante interesantes y la verdad es que no hay nada que se le parezca en la Mega Drive por el momento. Por estas razones recomiendo a los jugadores que pillen el juego aunque no es algo prioritario.



ADELANTE CON LOS PREMIOS

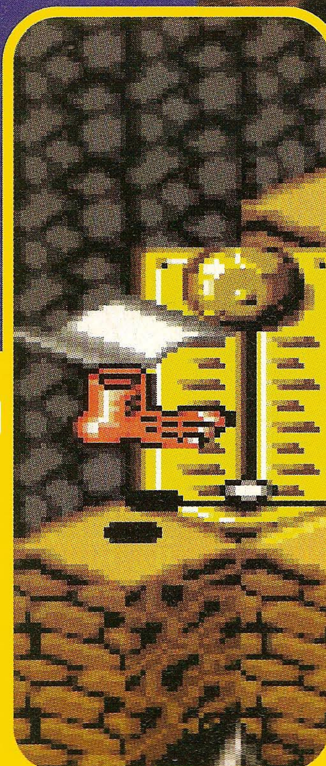
Los Pibbles no son los únicos propietarios de los espacios que se encuen-tran entre las baldosas. También hay bonificaciones y demás artilugios para placer y disfrute de las serpientes. El tiempo de exploración de más que se ofrece viene de la mano del descubrimiento de un reloj, los cas-cos suponen invencibilidad mientras que las cuerdas de reloj aceleran a la serpiente durante un rato. ¿Cuánta diversión están dispuestas a soportar dos serpientes?

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

POR LA PUERTA

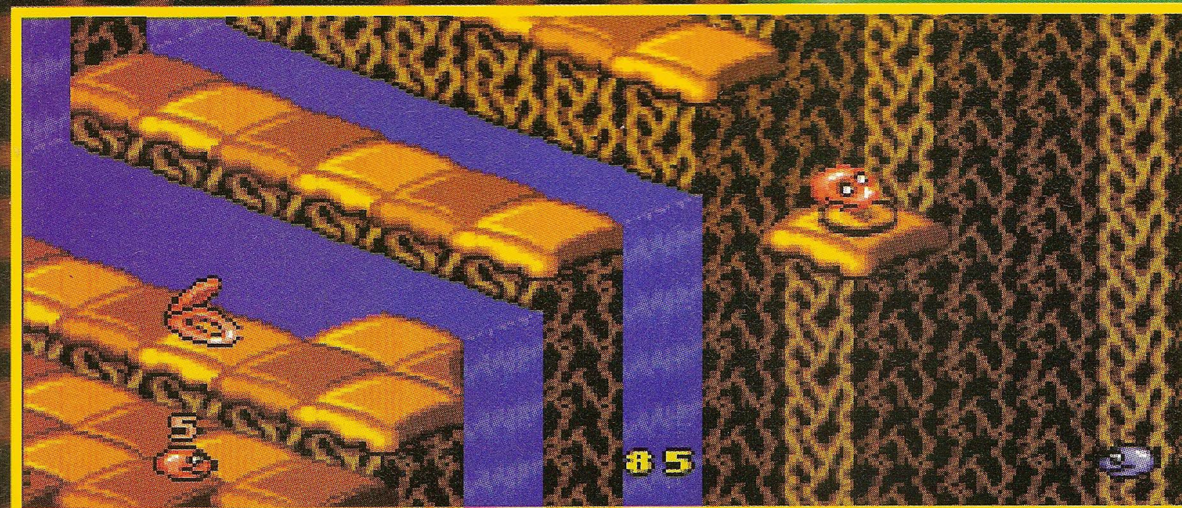
No importa lo aventureras que sean las serpientes, sólo se les permite avanzar una vez que hayan demostrado su pegajoso valor. Las serpientes que no comen lo suficiente no sirven para nada. Por tanto al comienzo de cada nivel hay una serie de escalas que indican lo que una serpiente ha comido. Una buena pitanza de Pibbles hace que suene la campana que está al final de la escala, con lo que la puerta de salida se abre. ¡Desde luego no hay nada que detenga a las serpientes de comer más de la cuenta!



▲ Se trata de uno de esas situaciones en las que un pie se encuentra con una escala de medición.



▲ ¡Venga ya! ¡Deja de sobarme! ¡No lo soporto!



▲ ¡Eso es! ¡A ver si encuentras la otra parte de mi taza inodora!

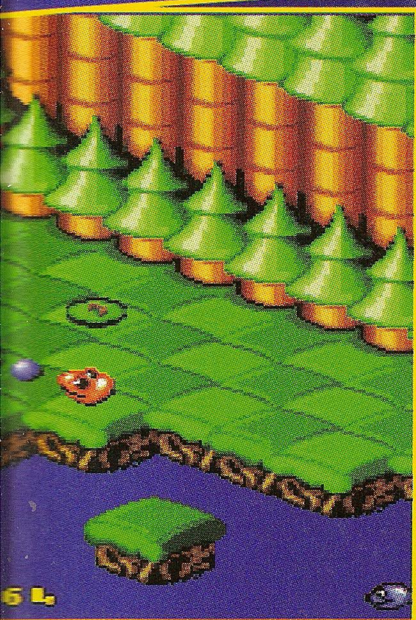


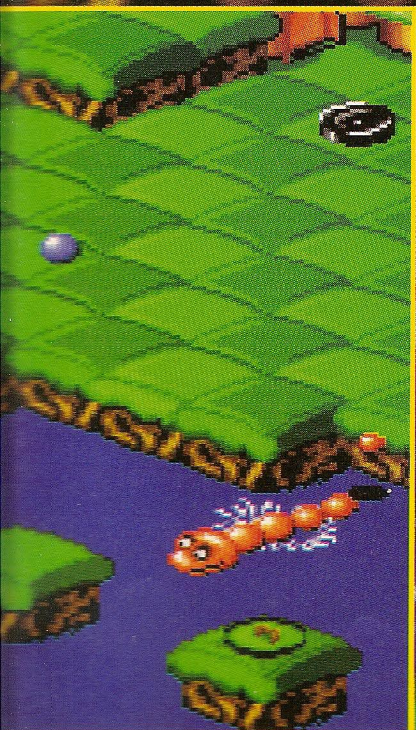


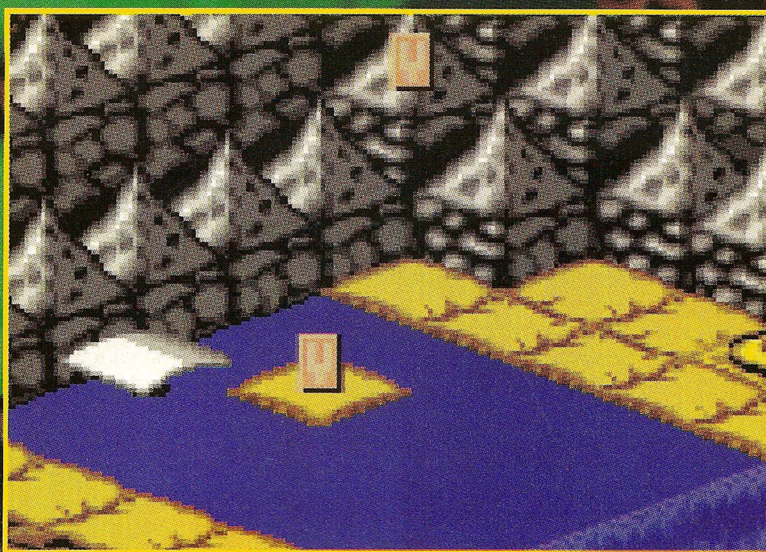






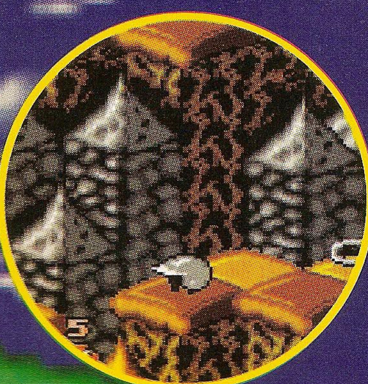












COMENTARIO



RIKI

Puedo recordar la versión a 8 bits de Snake, Rattle'n'Roll de Nintendo, un auténtico clásico con el que pasamos siglos jugando. La verdad es que siempre he aspirado a la versión Mega Drive, pues la gente de Rare deseaba alcanzar la magnificencia de los 16 bits. Desde luego, de la misma forma que me pasó con las conversiones de Championship Pro-Am y Battletoads, me sentí bastante decepcionado. Sí, es un juego estupendo, rápido, jugable y muy emocionante, pero ¡es igual que el juego NES de hace dos años! De hecho, es algo peor debido a que los controles son mucho más débiles. De todas formas, lo que me gusta del juego es su originalidad. Sin embargo, yo no pagaría por él, eso que quede muy claro. De hecho, es algo triste que los genios que sacaron a la luz Knight Lore y Jetpac para Spectrum no puedan hacer algo tan excepcional como eso para la Mega Drive.

PRESENTACION 74

▲ Puede que su simpleza resulte atractiva. Las secuencias cómicas entre misiones brillan con luz propia.
▼ Una única pantalla con el título, y ya está. Además es bastante pobre.

GRAPICOS 72

▲ Los gráficos son básicos, la selección de personajes es divertida y el movimiento es rápido y fluido.
▼ Todas las imágenes parecen de 8 bits.

SONIDO 73

▲ Como ocurre con los gráficos, la sencillez puede hasta resultar divertida.
▼ La música y los efectos de sonido son más propios de sistemas de 8 bits..

JUGABILIDAD 78

▲ El control es muy sencillo. La acción es tan entretenida como emocionante.
▼ A veces el punto de vista resulta confuso y el método de control es igualmente asqueroso.

DURACION 82

▲ Hay multitud de niveles en los que Rattle y Roll se pueden divertir, todos con interesantes emociones.

GLOBAL 78

Un viejo juego, pero divertido que se ha trasladado a la Mega Drive. Una respuesta algo superior y la atención necesaria a mejorar el aspecto y el sonido hubieran aumentado su atractivo.



1 JUGADOR

PRECIO

POR OCEAN

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: RESBALOSA
DIFICULTAD: CHUNGA

1ª PUNTUACION

201660

ORIGEN

La tira cómica original de la familia Addams la presentó Charles Addams por primera vez en los 50. ¡Basándose en su propia familia!

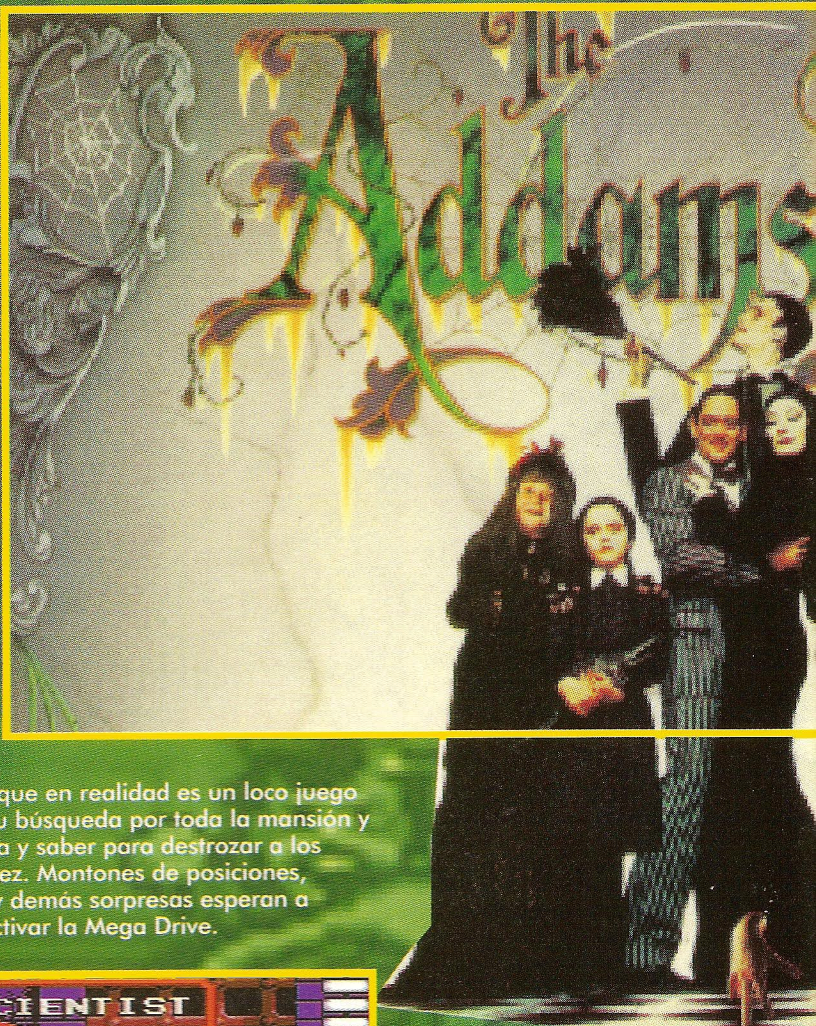
CONTROLES

Si ya te has enfrentado a algún juego de plataformas para la Mega Drive antes, no tendrás problemas en hacerte con los mandos de la familia Addams.

- **A** Sin función.
- **B** Gómez salta.
- **C** Gómez utiliza un elemento.
- **S** Detener y arrancar el juego.

COMO JUGAR

Guía a Gómez Addams por su mansión en pos de su familia.



Gomez Addams es un tipo sin problemas. Para él, tortura es sinónimo de amor verdadero y dolor el estado de placer del alma. La muerte ha abandonado a la familia Addams, pues aunque tenía numerosas citas con cada una de las generaciones de esta secta, se ha visto incapaz de atenderlos a todos. El hecho es que los seres queridos de Gómez están siendo raptados por extraños monstruos, y la casa de Addams está sumida en la intriga.

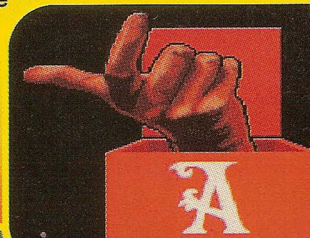
Pero sólo cuando el bueno de Addams descubre que la fortuna de la familia depende de su muerte, y sólo entonces, ligeramente rabioso sigue los pasos que sólo un inmortal furioso puede tomar. Un juez a la caza de fortunas está a punto de descubrir los tesoros de la familia Addams. Lo único que ha de hacer el juez para inutilizar su fortuna es unir la residencia con sus confines. Acclaim en colaboración con Ocean, presenta este sencillo retrato de los que en realidad es un loco juego de plataformas. Guía a Gómez en su búsqueda por toda la mansión y sus alrededores, utilizando su astucia y saber para destrozar a los espíritus y fantasmas a sueldo del juez. Montones de posiciones, algunas de las cuales son secretas, y demás sorpresas esperan a Gómez con sólo mover un dedo y activar la Mega Drive.



Este chaval parece demasiado alegre para ser víctima de un rapto. Me parece que la científica que lo ha raptado no estaba mal...

UNA COSA EN UNA CAJA

Por amor a la propia individualidad y por amor a la seguridad de los animales domésticos, la mascota de la familia Addams es una mano humana. Se llama "Cosa". Esta inteligente extremidad se encuentra en zonas concretas de la mansión en la que Gómez puede consultar a "Cosa" acerca de las circunstancias que le rodean y lo que se puede encontrar por ahí.



COMENTARIO



RIKI

Se trata de un fluido y divertido juego de platafor-mas con unas gráficos y un sonido bastante presenta-bles. El problema consiste en que el concepto del juego está bastante pasado y los programadores no han tratado de incluir ningún aspecto original al juego. Enseguida me aburrí y no me siento capaz de reco-mendarlo en absoluto, hay por ahí un montón de juegos de plataformas (Sonic II, Tiny Toons, Rocket Knight, Flashback, Cool Spot... creo que me entiendes). ¡Largo Addams Family, largo!



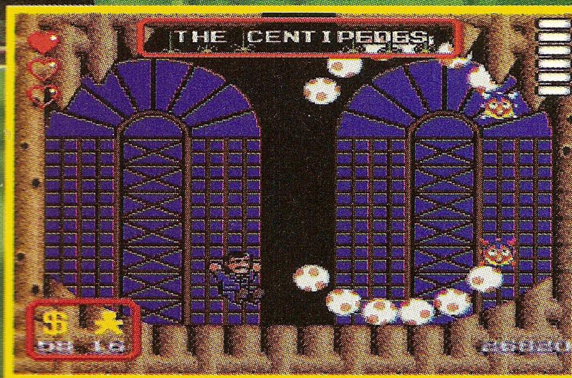
INTERRUPTORES

Los interruptores con los que la familia Addams se siente más a gusto no son esos a los que estamos acostumbrados, como los de la luz; aparte ellos utilizan antorchas para iluminarse. De todas formas, hay unos cuantos interruptores situados por toda la residencia de la familia Addams, que hacen que se abran algunas puertas de forma que Gomez pueda seguir explorando con la esperanza de encontrar algún miembro de su familia.



▲ .... *(para que pongas lo que te apetezca, listo)*





▲ *Atención a todos los lectores feos. Dad la vuelta a la revista. ¿No veis que los estáis asustando?*



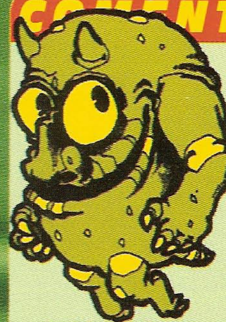


▲ *Mi madre, ¡qué miedo! Despiértame cuando se hayan ido. Zzzzzz*

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

COMENTARIO



PAKO

Al saber que la primicia de la familia Addams se cedió a la SuperNES me convencí de lo poco atractiva que tenía que ser la versión Mega Drive. En su favor he de confesar que los gráficos no están mal, aunque no son brillantes, y que la música es entretenida, aunque no fastuosa. Los jugadores pueden guiar a Gomez a través de 100 lugares lo que también es estupendo, sólo que la mayor parte sólo son pequeñas antesalas con algunas bonificaciones. Gomez es un personaje muy mono aunque no resulta divertido debido a que su respuesta es algo torpe. En ningún momento inspira a mover los dedos con alegría, sino más bien a destrozar los de los programadores, cuando Gomez se menea entre los sprites enemigos y pierde el tiempo sin compasión continuamente. Puede que resulte áspero pero este producto no merece el premio que recibió hace un año y Acclaim debería haber sido más listo y rechazar la propuesta de Ocean desde el principio.

PRESENTACION — 76

▲ Una presentación muy chula y las palabras clave ayudan al jugador a avanzar por el juego, evitando repetir.
▼ No hay opciones de juego.

GRAFICOS — 81

▲ Los sprites son interesantes y variados. Los fondos cumplen con su misión.
▼ The Addams Family no es un buen ejemplo de los niveles que puede alcanzar la Mega Drive.

SONIDO — 81

▲ Las remezclas y variaciones de la familiar sintonía de MC Hammer no están mal.
▼ La música y los efectos de sonido no sacan el jugo al sistema.

JUGABILIDAD — 63

▲ Puedes pasar el rato descubriendo los secretos de la mansión de los Addams.
▼ Se trata de un juego que no tiene nada nuevo que ofrecer.

DURACION — 58

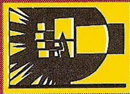
▲ La casa de la familia Addams tarda mucho en explorarse por completo.
▼ La mayor parte del tiempo los controles hacen que el juego resulte frustrante.

GLOBAL — 55

Uno de los juegos de plataformas derivados menos interesantes que hemos visto durante meses. Es mejor gastarse lo que cuesta en pipas.



1-4 JUGADORES



PRECIO

POR TENGEN

DESDE OCTUBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: UNO
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

CUATRO BAJO PAR

ORIGEN

Una conversión del título de Mega Drive, que a su vez provienen de un título para PC.

CONTROLES

Arriba y abajo cambia de palo, los botones te ofrecen la posibilidad de dirigir el golpe.

1 Swing/selección.

2 Regresa a la pantalla del menú

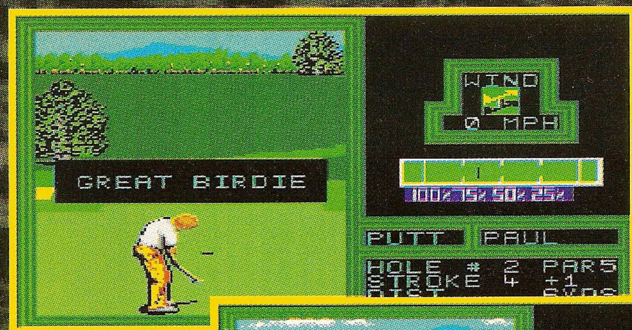
COMO JUGAR

Elige un palo y golpea la pelota hacia el agujero del green. Fácil.

PGA TOUR

Si no has jugado antes a PGA Tour Golf, te vas a llevar una buena sorpresa, pues se trata de la mejor simulación golfística reconocida universalmente que se haya creado para ordenadores caseros. En lo que a la Mega Drive respecta ha logrado incluso una secuela, PGA Tour Golf II, y es todavía más increíble.

Ahora la magia del golf llega a la Master System con esta conversión de los chicos y chicas de Tengen. ¿Tendrá éxito la magia de los 16 bits en una consola de 8 o será una burda copia sin parangón? Este articulo te permitirá que lo descubras, de eso puedes estar muy seguro, ávido lector de MEGA SEGA, que te quede muy claro.

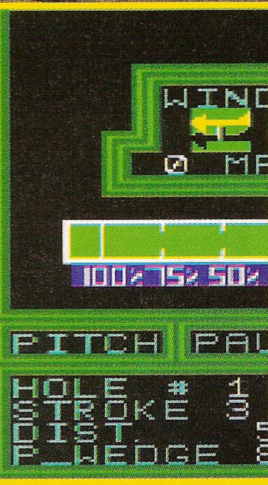


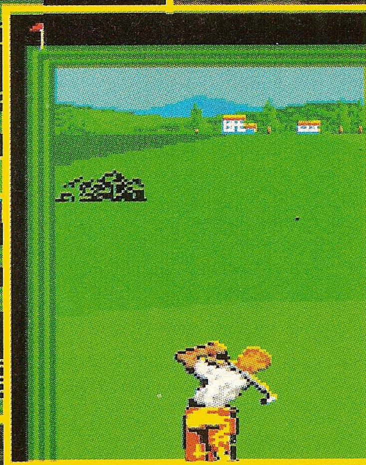
▼ No hay nada como el color verde, sobre todo para las ranas y los marcianos.



▲ ¡Menudo birdie, tronco!







APUNTA Y DISPARA

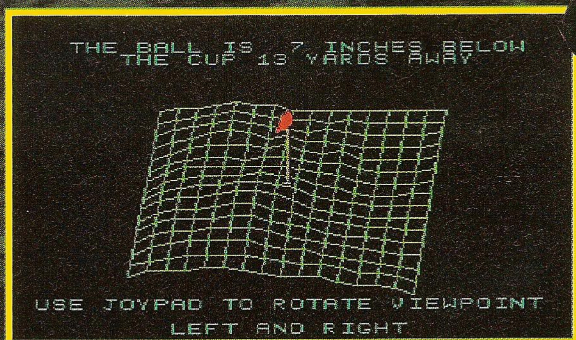
Si eres algo malo con los palos, hay una opción que te permitirá mejorar tu habilidad cuando estés en el green. La consola sitúa la pelota aleatoriamente en la hierba, y como te estarás imaginando, tendrás que meterla en el hoyo. Cuando tengas cierta maestría en meter la pelota de un solo golpe, ya estarás listo para pasar al torneo.





COMENTARIO

PGA para Master System es tan buena como el resto de sus colegas para otros medios, y de hecho, es mejor que la versión Super NES. A pesar que la actualización de la pantalla es algo lenta no supone un problema demasiado grave pues se trata de un juego de reflexión. Están presentes todas y cada una de las funciones de las que dispone la serie PGA, aunque algunas se han modificado "ligeramente" para adaptarse a las funciones de la máquina. Tanto así que es posible afirmar que se trata de la mejor simulación golfera para el sistema Sega de 8 bits.



▲ *En el futuro todos los campos de golf serán así.*



▶ *¡Parece algo del gato!*



COMENTARIO

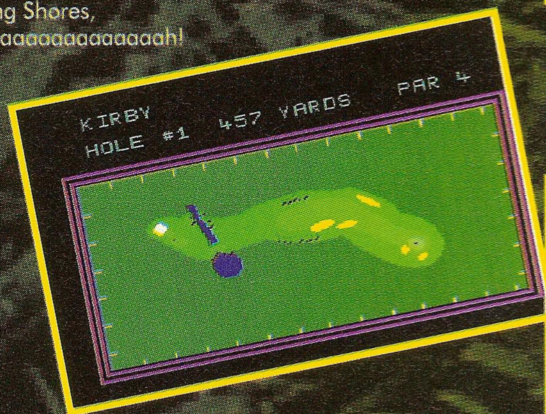
RIKI

Se trata de una extraordinaria versión de juego para la Mega Drive, que captura el sistema de control del original con toda perfección todas sus funciones y campos. Sin embargo hay un par de problemillas con el juego. En primer lugar, las actualizaciones de pantalla son increíblemente lentas, lleva su buen par de segundos el conformar la pantalla por completo. La auténtica ventana del juego es muy pequeña, desperdiciando montones de espacio. De todas formas, no hay duda de que al menos parte de la magia de la Mega Drive se ha abierto camino en la Master System, siendo una excelente compra para los aficionados al golf.

GOLF

AGUJEROS U HOYOS

En PCA Tour Golf se ofrecen 18 agujeros, cada uno de ellos basado en un campo real. Comprueba tus habilidades para el golf en TPC Avenel, PGA West Stadium, TPC Sawgrass y (construido especialmente para el juego) Sterling Shores. Los campos van de la facilidad del TPC Avenel al infierno golfístico que supone Sterling Shores, ¡aaaaaaaaaaaaaaaah!



PALOS

En el campo dispondrás de una serie de palos, desde la madera al hierro, que puedes emplear para salvar los obstáculos que se te vayan interponiendo. Cada campo presenta sus propias cualidades. La Master System elige el palo más adecuado para el rango al que se encuentra el hoyo, aunque hay veces en las que una selección manual resulta más adecuada.



▲ *No sé si tu gusto al vestir es comparable al de los Hermanos Toneti.*

EL DRIVE

Así que, eres un desastre en los que respecta al drive ¿verdad? Bueno puedes dedicarte a practicar estos disparos en el rango de drives. El golpear esas bolas es lo más duro que humanamente es posible. ¡Yupi!



INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION 86

▲ Todas las opciones que puedas desear
▼ Algunas de las pantallas de presentación y demás resultan algo chunguis.

GRAFICOS 78

▲ El aspecto en general resulta bastante funcional y la animación es extraordinaria.
▼ La ventana de "acción" es demasiado enana.

SONIDO 88

▲ Algunas de las melodías y efectos son buenos...
▼ Mientras que otros (como el meter la pelota por ejemplo) son horribles.

JUGABILIDAD 88

▲ Es fácil comenzar a jugar y resulta muy adictivo, te pasarás horas jugando a esto, especialmente si tienes compañía.

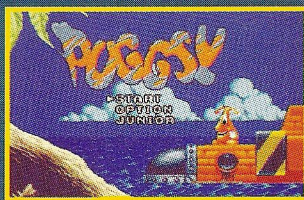
DURACION 88

▲ Cuatro campos a dominar, cada uno de los cuales ocupa un buen rato. La acción multijugador es un triunfo en este campo.

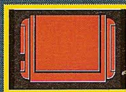
GLOBAL 88

A pesar de que no es especialmente interesante a nivel gráfico, PGA Tour Golf para la Master System es una admirable conversión del increíble juego de Mega Drive.











PRECIO

POR PSYGNOSIS

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: CONTASEÑAS
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA (PERO DURA)
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

LLEGAR AL LAGO

ORIGEN

Puggsy es un personaje original. El juego incorpora antiguos elementos de plataformas con un nuevo entorno basado en los rompecabezas.

CONTROLES

Izquierda y derecha mueven a Puggsy en las direcciones correspondientes. Arriba impulsa los saltos de Puggsy, abajo en mitad de un salto hace que Puggsy bote sobre su trasero. Cuando lleva un objeto, arriba y abajo ajustan la altura a la que Puggsy lo arrastra.

- **A** Utilizar objeto
- **B** Coger / Dejar
- **C** Salto
- **S** Pausa

COMO JUGAR

Alcanza la nave encontrando la salida en cada uno de los niveles. La utilización de un objeto para solucionar un rompecabezas es una parte vital para encontrar la salida.

PUGGSY

Puggsy ha estado muy preocupado con respecto a su nave espacial desde que atravesó la nebulosa del cangrejo. El motor ha estado soltando unos ruidos algo groseros durante unos tres micrones. No hay motivo aparente, el cajón de embalaje con el que está construida la nave, no ha sufrido daño alguno, aunque Puggsy ha considerado el dejarla abandonada en cualquier vertedero y hacer un puente en un Ford Space Escort XRi. Pero en lugar de eso, nuestro amigo, que es bastante respetusoso con las leyes, continuó con su viaje de forma que logró estrellarse en un planeta sin nombre como recompensa a su honradez. Después del húmedo aterrizaje, Puggsy se encontró con que la nave estaba rodeada de unos curiosos seres parecidos a los mapaches. Puggsy esperaba que los nativos mamíferos le ayudaran a regresar al espacio, en lugar de robar la nave y situar varios (niveles de) obstáculos en su camino. Oh bien, a las armas...

UNA CARGA DE BOLAS

Un breve capítulo de las vicisitudes de Puggsy transcurre en el refugio de Redwood. Enfrentado a muros vacíos, aparentemente sin salida alguna, Puggsy decide utilizar una carga de bolas para escapar. Sigue leyendo...



CLUB DE FANS
Un grupo de animadores separa a Puggsy de una misteriosa llave azul. Si quieres llegar hasta ella has de utilizar las pelotas playeras.



SWITCH PALACE
Puggsy se encuentra con una sospechosa fila de conmutadores. El dispositivo más alejado le permite comprobar sus efectos.

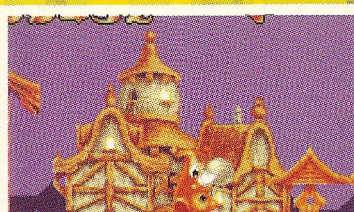


LLAVE OESTE
Un túnel lleno de bolas mentoladas se desparrama si utilizas la llave.

INIMAGINABLE
La correcta disposición de los conmutadores, disparar una pelota, ¡y el muro desaparece!






CIUDAD DE LAS ASTILLAS


LAS PIRAMIDES

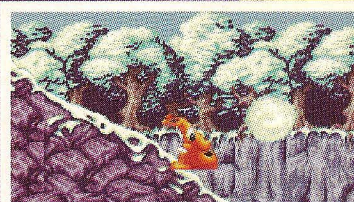
ESTATE EN LA ISLA

La masa terráquea en la que ha aparecido Puggsy es una isla compacta, que cubre un intrigante rango de ambientes y climas. Según Puggsy va avanzando hacia el interior, los niveles se van alargando y llenando de nativos cada vez más agresivos. Cada vez que encuentres una puerta de acceso el mapa se iluminará con una estela de luz. Como hay niveles que tienen más de una salida, se formarán bifurcaciones en estas estelas, de las cuales algunas llevan a puntos sin salida y otras son atajos.

EL MAPA DE PUGGSY




LA PLAYA


LA MONTAÑA DE HIELO


EL REFUGIO REDWOOD



▼ *Si puedes explicar lo que pasa aquí, no tienes más que apuntarlo a pie de foto.*

◄ *Vale, ésta es la casa de paja, así que ¿dónde están los tres cerditos?*

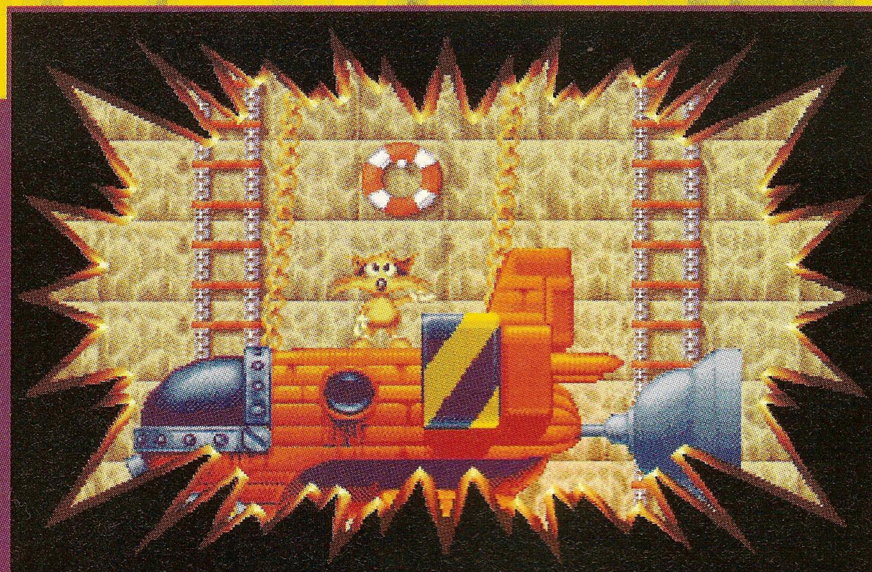
COMENTARIO


GUS

Alienígenas del espacio, culetazos y plataformas. Parecen los ingredientes del desastre. Bueno pues Puggsy no es tal cosa, ¡la verdad es que es la monda lironda! Esta conclusión no es inmediata, pues dominar el sistema de controles resulta algo chungo al principio, y algunos de los niveles iniciales no suponen reto alguno. Desde el principio, sin embargo, los gráficos no tienen defecto alguno, son realmente excelentes en detalle y diseño (a pesar de que el propio Puggsy es un garabato ridículo). Aguanta un poco, y pronto llegará la emoción, rompecabezas lógicos de lo más satisfactorio, y por una vez una estructura de juego bastante imaginativa. Pero aún hay más, el nivel de dificultad aumenta abruptamente, de forma que el sistema de palabras clave no estropea el juego. Esta es la primera aventura de arcade de verdad desde Ecco, y logra niveles que Psygnosis sólo había alcanzado en Shadow of the Beast I y II. Una isla que merece la pena explorar.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

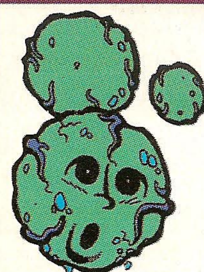


SUPER EFECTOS

Parte de la breve introducción de Puggsy se la lleva un paseo en su nave espacial. Aunque sólo dura un par de segundos, es una llamativa muestra de fluidez en animación para la Mega Drive, que nos tuvo atontados a todos.



COMENTARIO



LUZ

Visualmente, Puggsy es un sueño, los fondos son extraordinarios y los sprites son de un buen tamaño, con una animación estupenda. Encontré que Puggsy presentaba dificultades en el control casi continuamente. Pero aparte es un juego asquerosamente bueno, con montones de cosas que hacer, el único problema es que a pesar de que hay montones de objetos con los que interactuar, éstos no resultan indispensables para terminar el nivel. Para disfrutar con este juego es preciso tener mucha paciencia, aparte de capacidad para tolerar las melodías insidiosas, porque, al contrario de lo que proclama mi compañero, los rompecabezas no son demasiado lógicos, y el resolver algunos de ellos te puede dejar tarumba, como cuando intentas cruzar un agujero por una bolas que botan. Puedo vaticinar que muchos abandonaréis el juego irritados (como yo) aunque para los fanáticos del arcade de aventuras, esto es definitivamente lo que andaban esperando.





▲ *Puggsy se estremece al descubrir una cajita chapada.*



CAJITAS SORPRESA

Hay una serie de cajitas que te ofrecen pistas acerca de lo que has de hacer. Abre la caja y aparecerá el contorno de un objeto vital para acabar con el nivel.

LOS ENCUENTRACOSAS

Si te llevas un objeto cuando sales de un nivel obtendrás tanto vidas como puntos. Algunos artefactos de lo más curioso tienen más valor que una concha o una pistola de segunda mano. Busca por los niveles los elementos más atrayentes.



PISTOLA DE DARDOS



ZAPATOS VELOCES



VIDA



¿ALGUNA OBJECION?

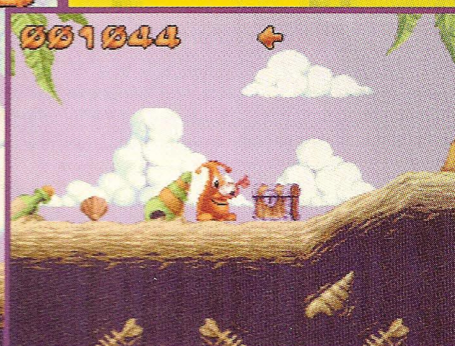
Puggsy presenta un extenso sistema de manipulación de objetos, en un solo nivel pueden aparecer hasta 20. La combinación de objetos, o su colocación en el lugar adecuado te sirve para acumular puntos y guiarte hacia descubrimientos más avanzados. Los objetos también reaccionan físicamente, es decir, dependiendo de la gravedad, la inercia y el peso. Cuando Puggsy sostiene un objeto, sus saltos dependen del peso de éste; los objetos se pueden apilar o empujar con otros. Esto es de gran importancia con respecto a al altura a la que Puggsy arrastra el objeto. El truco definitivo es utilizar un elemento para cruzar por un bordillo. Se puede agarrar a un muro o una plataforma y luego impulsarse por encima.



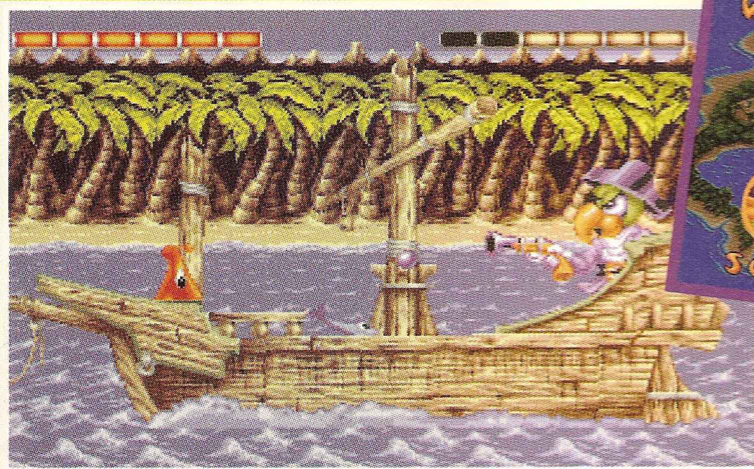
▲ *Puggsy le enseña su bolso púrpura a un cliente. Intrigante.*

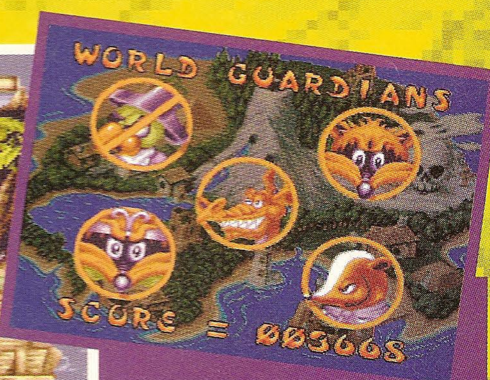


▲ *Estáte al tanto de los buccinos voladores.*



▲ *Si... si Puggsy pudiera llegar...*





LLEVAME CON TU JEFE

Todos los sectores de la isla tienen su propio jefe que bloquea los avances de Puggsy. Hay un total de cinco, entre los que se incluye un loro pirata que se encuentra en un galeón y un enorme Rey mapache que presenta la curiosa habilidad de dejar caer sus manos a placer. La verdad es que merecería que le pegasen con un calcetín usado, pero se le elimina mediante una serie de palancas y pelotas rodantes.



◀ *No sé. Creo que me tira algo en los brazos. No me van los modelitos a lo Rappel.*

PRESENTACION — 93

▲ Una estupenda secuencia introductoria, y una bonita presentación. Además, un sistema de contraseñas que no estropea el juego.

GRAFICOS — 92

▲ Las imágenes son lo habitual en Psygnosis, sencilla pero interesantes a la vez que algo rústicas.
▼ La animación de los sprites (excepto la de Puggsy) no ofrece demasiado.

SONIDO — 82

▲ Unas melodías y efectos especiales bastante agradables.
▼ La música no añade ambiente ni refleja relación con el escenario.

JUGABILIDAD — 90

▲ Los rompecabezas son siempre lógicos aunque a veces resultan enrevesados. Disparar a los animales es divertidísimo.
▼ Requiere de cierta paciencia, pues ciertos rompecabezas son complicados.

DURACION — 87

▲ 17 secciones diferentes, y el juego se complica bastante.
▼ Curiosamente, algunos niveles no precisan explorarse por completo para terminarse. Los jefes son bastante torpes.

GLOBAL — 89

Una auténtica aventura de arcade que recompensa la paciencia y perseverancia. Unico, y lo mejor de Psygnosis hasta el momento.





PRECIO	PCF
POR	CODEMASTERS
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: CHUNGA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: UNO
RESPUESTA: ABSOLUTAMENTE GUAI

1ª PUNTUACION

NIVEL II

ORIGEN

Conversión del ya famoso juego de NES también disponible para Mega Drive.

CONTROLES

Fácil, sólo debes utilizar el D-Pad para girar y los botones para acelerar y frenar.

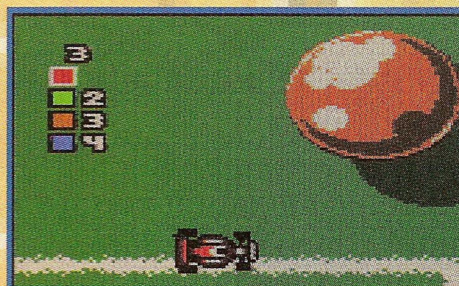
- **1** Acelerar
- **2** Frenar
- **S** detener/continuar

COMO JUGAR

Conduce tu coche a través de la enorme cantidad de circuitos en un número de curiosos vehículos, corriendo contra otros tres adversarios. Llega el primero o el segundo para clasificarte, o ¡perece, mortal inmundo!

Jamiroquai, el maestro del funky. Ya sabes, ese que como no tiene el pelo afro, lleva un enorme sombrero y que se caracteriza por sus playeras Adidas rescatadas del baúl de los Jackson 5. Sin embargo, ese sombrero esconde un oscuro y terrible secreto. Escondido dentro del peludo sombrerito habita un pequeño demonio llamado Steefy One-Darr, que controla a Jami (que se llama realmente JK) y le fuerza a hacer actos terribles (como no cambiarse nunca de calcetines, ¡recuerda, lleva las Adidas que pilló en el rastro!). El pobre JK es incapaz de quitarse el sombrero, y así sin voluntad, se ve dirigido a una marcha a favor de las centrales nucleares y de los experimentos con animales. ¡El pobre sacrifica hasta sus ideales! Sólo un equipo puede salvarlo, el de Micro Machines.

Todos estos locos conductores controlan sus minivehículos, y se han propuesto liberar a Jami de la influencia de One-Darr. Sus planes consisten en colarse por debajo del borde de la capucha encantada, a lo fácil teniendo en cuenta su tamaño, y, bien, atacar con sus bólidos al malévolo troglodita hasta que recapitule. O algo parecido. ¡Mira! parece que todavía no han llegado a la línea de salida, ¿vale? Están ocupados corriendo







SIENTE LA PROFUNDIDAD

Existen dos modos simultáneos de dos jugadores. El primero es el modo estándar Gear-a-Gear, creado para que tu colega y tú juguéis con toda comodidad y limpieza. El segundo es un mecanismo revolucionario de dos jugadores en una sola máquina. En este modo, los dos coches de los jugadores aceleran constantemente, dejando a los participantes sin aliento. ¡Un jugador utiliza el botón D para mover su coche a la izquierda y la derecha, y el otro utiliza los botones I y II! Esto significa que puedes disfrutar de más entretenimiento incluso si no eres uno de los entusiastas de Game Gear.

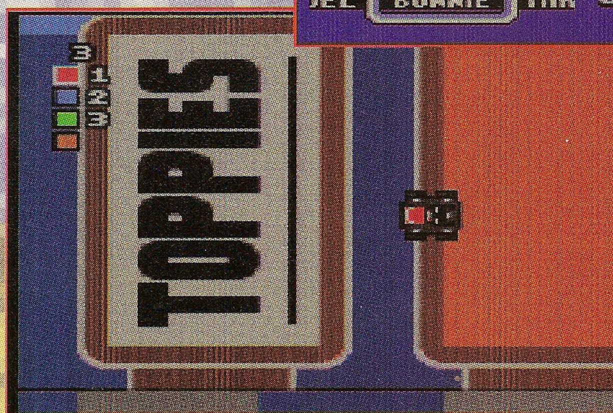


▲ *¡Voy a por ti desgraciado! Aunque los churros que me he comido en la última esquina me han sentado mal.*



AQUI LLEGA EL MODO MANO A MANO

Hay disponibles gran cantidad de modos de juegos. Existe el modo Torneo estándar de un jugador, donde los jugadores recorren el circuito en búsqueda del preciado título de Micro Machines. También aparece la opción de dos jugadores frente a frente. El objeto de este juego es rellenar completamente el panel de puntos mostrado en la esquina de la pantalla. Este panel está compuesto por ocho círculos, cuatro azules y cuatro rojos. Cada vez que un jugador alcanza el borde delantero de la pantalla, consigue un punto y colorea un círculo. Obtén el mayor número posible y habrás ganado. Esta opción también ofrece la posibilidad de un jugador, con un duro enfrentamiento entre el participante de tu consola y tú.



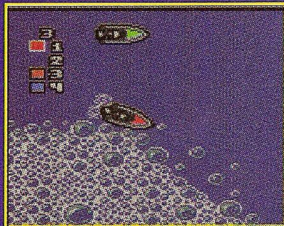


SON DIMINUTOS, Y SON BOLIDOS

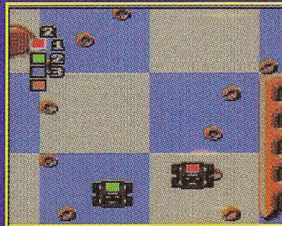
Las verdaderas estrellas de Micro Machines son, por supuesto, las mismísimas Micro Machines. Estas bestias tienen distintas figuras y tamaños:



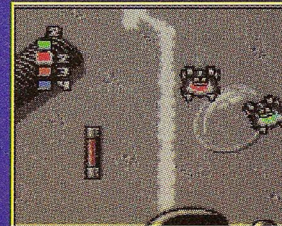
LAS RUEDAS GIGANTESCAS
Estos impresionantes buguies son comedores de arena. A gran velocidad, girar es algo complicado, y su ligero peso las hace rebotar si se mueven sobre una superficie del modo apropiado.



LANCHAS MOTORAS
La carrera de la bañera es la misión del día. Intenta no colarte por el desagüe y controla las pompas de jabón que dificultarán y desviarán tu trayectoria.



4X4
¡Empieza el día con energía!, estos conductores de la mesa del desayuno son fáciles de controlar. Pero, todavía hay más conductores, las manchas de mermelada y los buñuelos obstructores, a los que deberías vigilar...



GUERREROS
¡Están dotados de detonadores frontales de proyectiles que hacen blanco en otro guerrero haciendo, generalmente, que exploten! Vigila sus habilidosos giros, y las manchas de pegamento y de aceite que puedes encontrar en el terreno.



TANQUES
De gran peso y tamaño, con una torreta giratoria, los tanques parecen inexpugnables. ¡Sin embargo, cada tanque está dotado de un cañón que se dispara presionando el botón II! Un blanco destruye temporalmente cualquier tanque, permitiéndote incrementar tu marcador.



COCHES DEPORTIVOS
Muy monos, pero los giros pueden ser un problema al principio. Intenta imitar el estilo de Sonny Croqueta en "Corrupción en Miami" y... ¡a jugar!



FORMULA 1
El reto definitivo, los coches de F1 son muy, muy veloces y manejables, pero ¡el recorrido que deben seguir es bastante complicado! Arriesgar la vida es el único camino viable hacia el éxito.

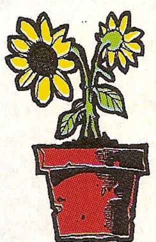
COMENTARIO



RISI

Micro Machines es muy probablemente mi juego favorito, me quedé impresionado cuando jugué a la versión de Game Gear, que considero ligeramente mejor que el cartucho Mega Drive. Los sprites tienen más detalle, aunque algunos de los detalles de fondo se han eliminado para aumentar la velocidad. Además, todos los circuitos se han copiado perfectamente, junto a la música, y se ha hecho más duro. Mi principal objeción contra la versión de Mega Drive es que es muy sencilla en el modo de un jugador, pero esta versión es chachi. El modo de dos jugadores en una consola es una gran idea, y aunque no funciona del todo, es bastante bueno. Pero hay que aplaudir que Micro Machines se haya convertido tan bien. De verdad, el mejor juego de Game Gear disponible.

COMENTARIO



MARGA

Bravo, y bravo por los de Codemaster. Los juegos como éste mantendrán viva a la Game Gear y harán que siga dando guerra. Merece nuestra admiración que tengan el coraje para intentar algo como el modo de dos jugadores en una Gear que, aunque no muy brillante, sí es un buen entretenimiento, muy jugable, y realmente guai. Debes mirar y oír, todas los circuitos se han recreado muy bien, menos el penoso parpadeo del sprite, tiene todo lo que podrías desear de un juego de carreras para Game Gear. ¡Vamos, cómpratelo ya!

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION — 92

▲Numerosísimas secuencias entre las misiones.
▼Aunque es la misma todo el tiempo.

GRAFICOS — 87

▲ Algunos sprites están ricamente detallados, y todo es ligeramente nítido, muy poco borroso.
▼Los sprites parpadean de vez en cuando.

SONIDO — 79

▲ Se han trasladado todas las melodías de la Mega Drive y los efectos.
▼Aunque no eran particularmente impresionantes en la primera aparición.

JUGABILIDAD — 97

▲ ¡Es GUAI! ¡CHACHI! ¡GENIAL! ¡Sííííííííííí! El juego más jugable y más adictivo de todos los tiempos que marcará a Game Gear.

DURACION — 94

▲ Gran cantidad de circuitos, y es realmente bastante difícil, además, la opción mano-a-mano de la CPU prolonga la vida del jugador individual.

GLOBAL — 94

Probablemente uno de los juegos más jugables del momento. Esencial sin duda para los propietarios de la Game Gear. ¡Ahorra si no tienes dinero!

COSMIC SPACEHEAD





PRECIO PCF

POR CODEMASTERS

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

¡TERMINADO!

ORIGEN

Un juego completamente original, aunque incluye elementos de las aventuras gráficas de Lucasfilm.

CONTROLES

Los controles varían dependiendo de la parte del juego en la que te encuentres. Hay partes que son de plataformas, otras de rol, otras de rompecabezas, y otras de arcade. Chachi.

- **A** Especial. Sólo se emplea en rompecabezas concretos.
- **B** Cambia de comandos.
- **C** Selecciona comandos y objetos.
- **S** Detener el juego

COMO JUGAR

Utiliza el puntero para seleccionar los comandos en la sección de rompecabezas y utiliza el joypad como de costumbre en las secciones de plataformas.

¿Te has pasado unas buenas vacaciones este año? La verdad es que Cosmic Spacehead sí que lo hizo. Mr Spacehead pensó que no estaría mal variar un poco y cambiar la campiña espacial y las astro-playas de su planeta natal, Linoleum y darse una vuelta por la galaxia. Por tanto se metió en su pequeña nave espacial y se dejó llevar por su instinto. Para su sorpresa, terminó en nuestro propio planeta (La Tierra) del que corrían multitud de leyendas en Linoleum, pero del que se pensaba que era una especie de mito.

Desde luego, Cosmic alucinó al encontrarse con el legendario planeta Tierra, pero por otro lado lamentó mucho no llevarse un souvenir a Linoleum que probase su estancia allí. Se olvidó de un gorro con las orejas del ratón Mickey, o de una tortilla de patata o una lata de fabada.

Por tanto, para hacerse famoso (y posiblemente para sacarse unas pelas) Cosmic ha decidido regresar a la Tierra, coger unos cuantos souvenirs (incluyendo un disco de Julio Iglesias) con el fin de encasquetárselos a los habitantes de su planeta. El problema es que no le queda dinero ni dispone de un medio de transporte adecuado, como un trailer espacial, así que necesita de tu ayuda.

Tienes que hacer que Cosmic llegue a la parada de autobús de Linoleum, preferentemente con un bonobús que no esté gastado, llevarle a la estación de servicio de Detroitica, y desde allí a una gasolinera, para acabar en La Tierra.

ME GUSTARIA QUE ESTUVIESES AQUI... ¡EN LINOLEUM!



Puede que el nombre de este planeta te haga pensar en el suelo de la cocina, pero la verdad es que se trata de un lugar encantador. Bueno, puede que exageremos, pues está lleno de monstruos y el servicio de Correos es demencial, pero si estás en un sitio, mejor que te guste,. Cosmic arranca en Old Lino Town y tiene que agenciarse un pasaporte para pasar la frontera con Formica City. Está claro que los pasaportes no crecen en los árboles, pero afortunadamente empieza el juego con su certificado de nacimiento en regla y lo único que ha de hacer es encontrar algo de pasta (en la primera pantalla hay un Linodolar en el suelo, lo que para empezar no está mal) para hacerse unas fotos en una especie de Fotomatón. Se trata de un problema fácil de resolver, pero los hay más complejos incluyendo los viajes mediante el sistema de teletransportadores que está algo fastidiado, la adquisición de un dispositivo bélico y un carné de conducir. Si resuelves todos estos problemas te encontrarás con un bonobús con el que podrás llegar a Detroitica, de forma que todo lo que tienes que hacer es ir a la parada de Linoville.



◄ *Tomate una "P" mejor que un té para estar fuerte como un tren.*

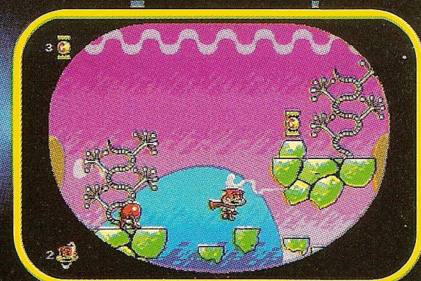
▼ *Es tan bonito, es tan pequeñito, parece un meteorito.*



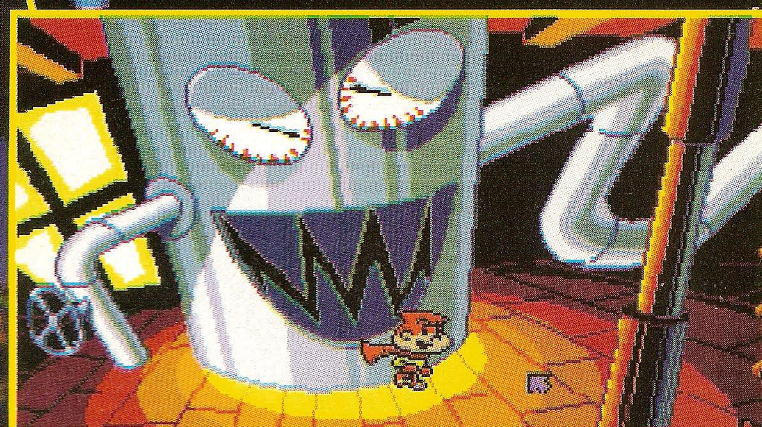




LA PARTE ARCADE

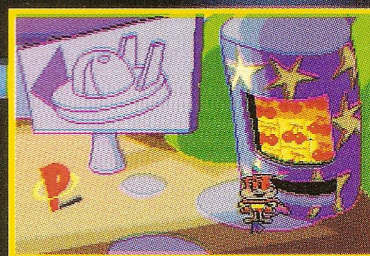


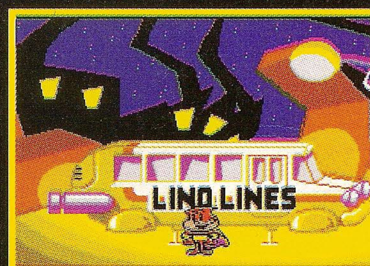
La parte de arcade llega en el momento en el que Cosmic pasa de un lugar a otro. Sí, la verdad se trata de un juego de plataformas a gogó, en el momento en el que pasa a la pantalla de la siguiente puerta, y durante esta sección del juego el sistema de control de apuntar y pulsar se abandona por los controles al estilo de juego de plataformas habituales.
Nuestro héroe espacial ha de cruzar la pantalla de lado a lado, enfrentándose a bestias que saltan por un camino predeterminado, amenazando con destrozarle. Además como incentivo, hay algunas plataformas con trozos de dulces cósmicos, y si Cosmic consigue diez de éstos se ve recompensado con una vida de más.



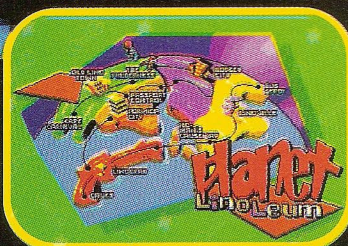
▲ *Eres más feo que mi tío Timoteo.*







DIVERSION PARA TODA LA FAMILIA



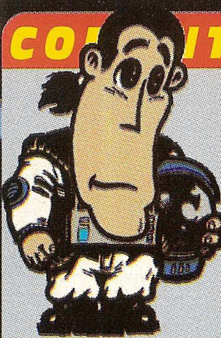
Cosmic Spacehead es una estupenda combinación de deliciosas aventuras con algo de juego de arcade. La parte de aventura se basa en esos estupendos juegos que Lucasfilms pone a disposición de Amiga y PC. Cosmic se encuentra en un lugar que se representa en la mitad superior de la pantalla, y es preciso que le guíes por la zona utilizando un puntero controlado desde el joypad.
Además puede interactuar con los objetos del lugar para resolver los rompecabezas. Sólo tienes que apuntarlos y seleccionar un comando con el que utilizarlos de la lista de cinco que se ofrece en el menú: coger, usar, hablar y dar. Los objetos que van cogiendo se muestran al pie de la pantalla en una lista que se va desplazando. Todo es muy sencillo.

COMENTARIO



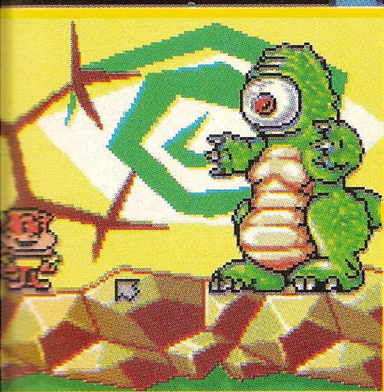
Qué bien. Cosmic Spacehead presenta un montón de interesantes rompecabezas, es muy original y los gráficos son bastante buenos. De todas formas, algunos de los rompecabezas son completamente ilógicos. Si te encuentras con una enorme bestia que te bloquea el paso, ¡la solución está en darle un globo de helio! De todas formas, lo peor de todo es que te lo fundes en un día, siete u ocho horas es lo máximo que puede dar el juego de sí. Aunque en principio mi idea sea que no te lo compres, puede que realmente te encante, yo, de verdad, no puedo reconocer que sea bueno.

COMENTARIO

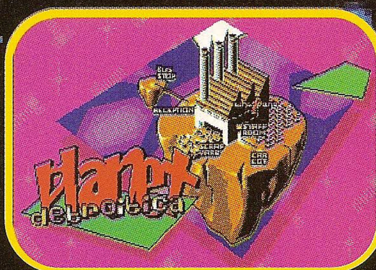


PAKO

Comencé a cogerle manía al juego desde el principio, las razones: el limitado y a veces complicado sistema de comandos, la forma en que se descontrolaba en las plataformas, de manera que no podía llegar a la parte de aventuras y la musiquilla. Pero cuando me acostumbré a todo ello, y a pesar de lo ridículo de los rompecabezas (como lo de darle el globo de helio al monstruo para que salga volando) empecé a pasarlo bien. De hecho las cosas se iban poniendo mejor según avanzaba en el juego. Pero justo cuando mejor me lo pasaba, ¡se terminó! No sé cuánto esperaban los de Codemasters que duraran los tres niveles, pero yo me lo fulminé en siete horas. Además cuando lo terminé me di cuenta de lo poco que ofrecía el juego. El primer planeta dura un momento, a pesar de los 15 lugares que se pueden explorar. El segundo es un churro, y el tercero, bueno, requiere algo de concentración, pero no demasiada. Personalmente, no es que me haya gustado mucho el juego, pero tengo que reconocer que tiene algo que te obliga a volver a él. Pienso que es una verdadera pena que el juego se haga tan corto, de no ser por esto último, el juego se merecería algo más.



COMO PASAR UN BUEN RATO EN DETROITICA



Detroitica, la tierra del sol, la arena y las fábricas de naves espaciales. Cuando Cosmic aterriza, se da cuenta de que el sistema automático que controla la gigantesca producción de utilitarios espaciales se ha ido al carajo, y que los trabajadores robotizados se han vuelto contra sus amos humanos. Viendo que se ha quedado estancado allí, Cosmic intenta ayudar, y aparte de eliminar todos los cañones láser su único problema es apagar el fuego del enorme generador que alimenta a toda la planta. Una vez que lo hayas hecho, podrás liberar a los obreros, pedir una nave y regresar a La Tierra.

ARCADE EXTRA

Cuando consigas el carné de conducir en Linoleum podrás participar en las carreras de coches para ganarte el pasaje a Detroitica. Una vez dentro del circuito la pantalla cambia para mostrar una pista de carreras, y tú con tu vehículo naranja tienes que abrirte pista por las tres vueltas que dura la carrera antes de que se acabe el tiempo. No es difícil, pero los coches no toman las curvas con demasiada facilidad (son vehículos antigravedad y por tanto no existe la fricción), y los otros conductores infringen las normas descaradamente.

ARCADE EXTRA: LA VENGANZA

El otro arcade de importancia no tiene mucho que ver con el juego y aparece como una opción en la pantalla del título. Se trata de un clásico de Atari, Tank Pong, excepto en que los tanques se han sustituido por dos dinosaurios a los que tú y un colega habéis de guiar por un laberinto, disparandoos mutuamente. Hay cuatro laberintos, pero la razón por la que se ha incluido este juego es todavía un misterio.



INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION — 89

▲Las secuencias entre pantallas son estupendas, el diseño del sistema de palabra clave también, y además se ofrece un juego de bonificación para dos jugadores.

GRAFICOS — 88

▲Una buena recreación de los dibujos animados de los 50 y los 60 que resulta cada vez más impresionante.

SONIDO — 72

▲Una melodía diferente para prácticamente cada nivel. A veces son estupendas...
▼y otras son completamente inaudibles.

JUGABILIDAD — 83

▲Una intrigante mezcla de arcade y aventura te mantendrá interesado durante un tiempo.
▼Es algo lioso hacerse con los mandos y los rompecabezas son un poco tontos.

DURACION — 60

▼Se hace muy corto.

GLOBAL — 78

En general es un juego bueno, pero es una verdadera pena que se termine tan rápidamente.

MEGA TEC

Las páginas técnicas de nuestra revista, con información completa y actualizada.

¡MEGA FLIPE!



Es la Pregunta con mayúscula, ¿Cuál es el juego de combate definitivo para la Mega Drive? ¿Es la propia conversión de Capcom del fenómeno del arcade de los 90, Street Fighter II? o ¿es la transformación de Mortal Kombat para Mega Drive de Acclaim el mejor de los dos? Primero, compararemos las características de los contendientes y después pediremos a todos los miembros de la editorial de MEGA SEGA que decidan, ¿Cuál es el rey de los juegos de combate?

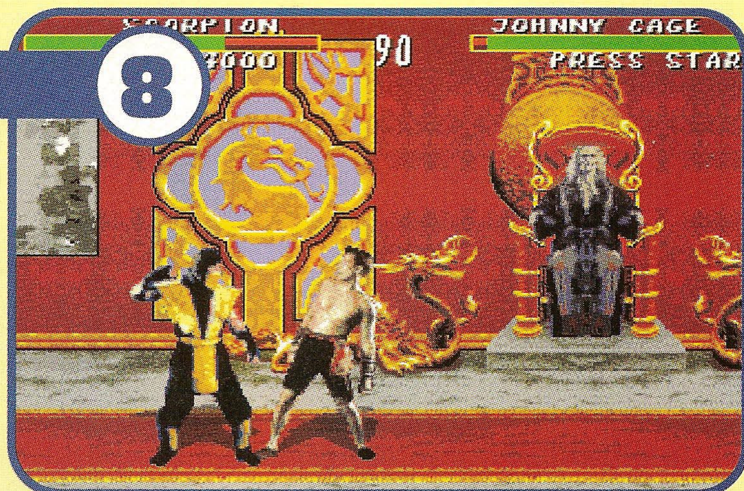
PRIMER ASALTO: GRAFICOS

En el primer asalto examinamos los gráficos de los dos adversarios. Ambos son impresionantes, Mortal Kombat se decide por el realismo de los gráficos digitalizados, mientras que Street Fighter II opta por una solución más parecida a los dibujos animados. Los dos juegos disponen de excelentes fondos de pantalla, sprites y animaciones. En general, la plantilla de MEGA SEGA está de acuerdo en que Street Fighter II es mejor visualmente, argumentando que el juego de Capcom tiene más gráficos, mejores colores y una animación ligeramente superior. Aunque el efecto global de los gráficos de Mortal Kombat es excelente en movimiento, algunos de los sprites y fondos de pantalla no tienen contornos bien definidos.

MORTAL KOMBAT 8

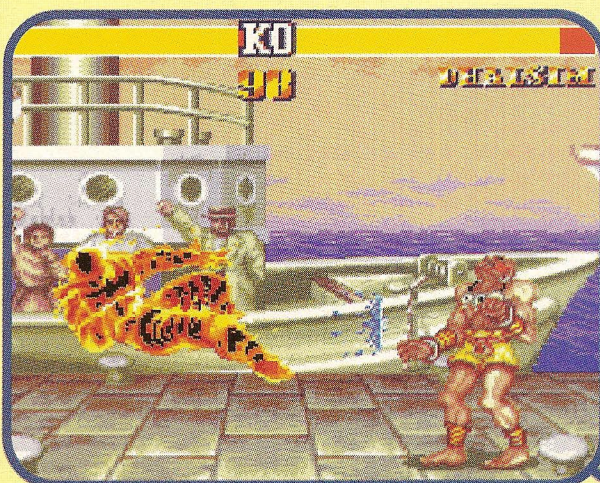
▼ *Sonya poniéndole las pilas a uno de sus queridos amigos de Mortal Kombat. Los fondos son de buena calidad.*

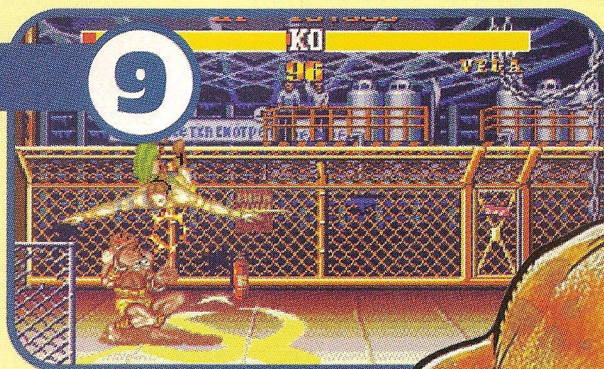




STREET FIGHTER II 9

▼ *La calidad de los dibujos de Street Fighter II es superior a los de Mortal Kombat.*





▲ *El nivel de detalle de Street Fighter le convierte en claro vencedor.*



MEGA TEC

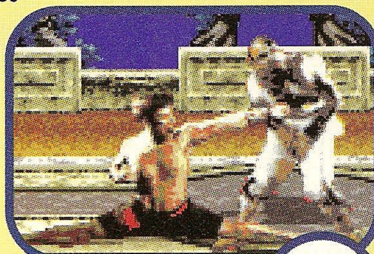
MORTAL KOMBAT

SEGUNDO ASALTO: SONIDO

El aspecto sonoro planteó algo más de controversia, no hay duda de que Street Fighter II tiene más sonido, después de todo es un cartucho de 24 Mb, con un 50 por ciento más de espacio para datos que el de 16 Mb de Mortal Kombat. Esto significa que la versión para Mega Drive de SF II tiene, además de la música, todas las componentes de los sonidos digitalizados de la tragaperras. El problema está en que la Mega Drive sólo puede reproducir una muestra en cada momento y los programadores de SF II intentan reproducir dos. El resultado: una pérdida de calidad en los sonidos. Mortal Kombat no cuenta con todas las digitalizaciones de la tragaperras pero, también es más claro. Sin embargo, en general, la plantilla pensó que la música de Street Fighter era mejor y que los sonidos de las patadas/puñetazos contra el contrario eran superiores a los efectos de Mortal Kombat. De nuevo, Street Fighter es el ganador del asalto, pero por muy poco.



◄ *Los sonidos de Honda son bastante parecidos a los de la máquina original.*



► *Con Mortal Kombat ocurre lo mismo, aunque las muestras no son tan buenas.*

STREET FIGHTER II 7

MORTAL KOMBAT 7

TERCER ASALTO: PRESENTACION

Básicamente, ¿hasta qué punto se han refinado los dos juegos? ¿Qué tipos de combates/torneos ofrecen? ¿Existe algún aspecto molesto en el modo de control? Bien, Street Fighter II gana esta baza. La lista de funciones es increíble, necesitamos dos páginas de nuestro informe de Street Fighter II para describirlas todas. Os daremos un ejemplo, existen diez velocidades de juego, en el modo versus puedes activar o desactivar los movimientos especiales, introducir limitaciones e incluso permite la clemencia en las jugadas de grupo, donde cada jugador puede elegir hasta seis personajes con los que jugar. Más que excelente.

Mortal Kombat no es ni la mitad de sofisticado, y mucho peor, no puedes detener el juego, ¡ni siquiera con el joypad de seis botones! A su favor, el modo "gore" (pulsar A, B, A, C, A, B, B en la pantalla en que la información sobre el código de Mortal Kombat aparece al principio) es bastante entretenido y el juego se controla bastante mejor que SF II si sólo dispones de un pad de tres botones. Sin embargo, en general, Street Fighter II está a años luz en esta categoría.

MORTAL KOMBAT 6





STREET FIGHTER II 10



CUARTO ASALTO: FACTOR DE CONVERSION

En este asalto, atendemos sólo a la similitud entre la conversión y su progenitor, el juego de tragaperras. Si eres un fan de Mortal Kombat, estarás más que satisfecho con esta conversión de Mega Drive. Contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de pantalla. Aún más, se juega casi de la misma forma que el tragaperras.
Los modos del arcade de Street Fighter II también son sorprendentemente parecidos a los del original. El juego de Mega Drive es una verdadera reproducción de dos tragaperras: Street Fighter II Champion Edition y Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting! Se han utilizado muchas de las mejores técnicas de programación en este juego, el modo de movimiento se ha copiado perfectamente, un duro trabajo de emulación para la Mega Drive.
La puntuación de los dos juegos es muy alta como conversiones arcade, Street Fighter es ligeramente más parecido que Mortal Kombat debido a que dispone de mayor cantidad de memoria (así que hay más espacio para los gráficos y los sonidos). Sin embargo, agradecemos a Capcom sus mejoras, los modos versus y de grupo no estaban en la tragaperras y el juego se ha enriquecido gracias a ello.

MORTAL KOMBAT 6



▲ ***Esta conversión contiene todos los personajes originales***

▼ ***Pero Street Fighter II es superior en este apartado***



STREET FIGHTER II 10

QUINTO ASA

La cantidad de personajes diferentes y sus movimientos especiales son muy importantes en un juego de combate. Observa el marcador, Street fighter II gana de nuevo. Tiene doce personajes distintos que controlar con la media de tres/cuatro movimientos especiales por personaje. Aún más, puedes controlar a los cuatro "jefes". Mortal Kombat no es tan bueno, con sólo ocho personajes, y dos "jefes" que no puedes controlar. En relación a los movimientos especiales, cada personaje tiene una media aproximada de tres/cuatro ataques, además del llamativo "aliento mortal".

MORTAL KOMBAT 7


LIU KANG

GAGE


KANO

SONYA


ZUB -ZERO

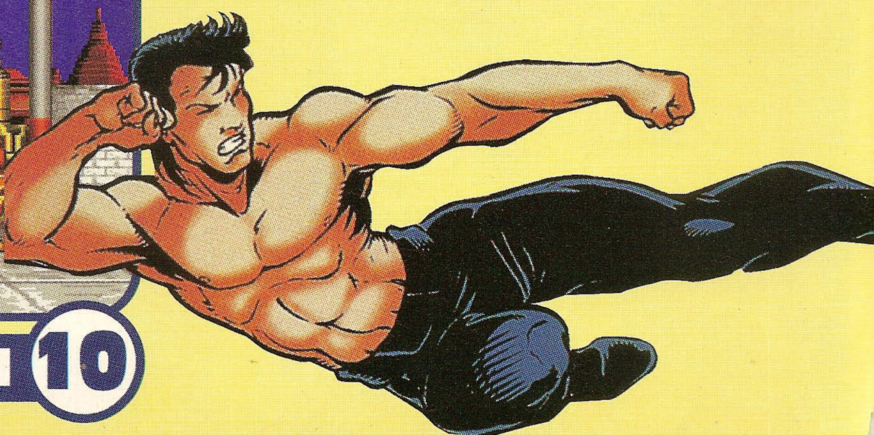
RAIDEN


SCORPION

STREET FIGHTER II 9


RYU

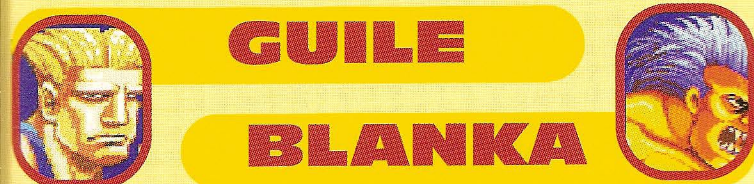
KEN





PERSONAJES

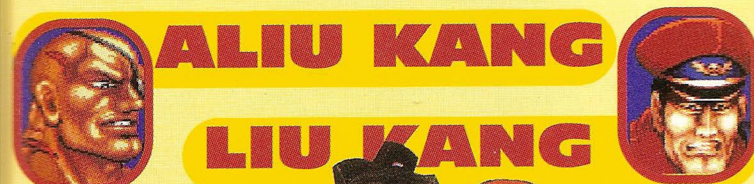
Sin embargo, creemos que los jugadores de SF II tienen más conocimiento de ellos. Capcom ha trabajado duro para crear personalidades interesantes, ¡incluyendo historias pasadas para todos los personajes que determinan su aspecto sanguinario! Mortal Kombat lo intenta con todas sus fuerzas, pero SF II se ha dejado de tonterías y los distintos estilos de todos los personajes se han destacado más que en Mortal Kombat. A continuación te ofrecemos una lista de todos los personajes con los que puedes jugar:













SEXTO ASALTO: JUGABILIDAD

Tenemos las estadísticas de los juegos a punto, pero ahora centrémonos en lo realmente importante. ¿Con cuál de los dos juegos se disfruta más?

En el riesgo de resultar monótonos, nos quedamos otra vez con Street Fighter II. Mortal Kombat ofrece buenas posibilidades y es muy parecido al juego de la tragaperras, pero el hecho es que, la máquina arcade salió después de Street Fighter y le "robó" algunas ideas, como algunas de las técnicas utilizadas para desarrollar movimientos especiales, y lo malo es que no alcanzó el nivel.

Street Fighter ofrece una sensación superior. Cuando pegas o golpeas a tu oponente con una patada, parece más real y satisface más que en Mortal Kombat. En MK, los gráficos, movimientos y sonidos no son tan reales. Además, en el modo de un jugador, los adversarios de la máquina son más débiles, utilizando la misma combinación de movimientos una y otra vez.

Los personajes de Street Fighter aplican una inmensa variedad de megacastigos gracias a gran cantidad de ataques combinados (algunos protagonistas son tan versátiles que permiten crear combinaciones propias). Mortal Kombat lo intenta, pero no consigue combinaciones tan diversas, instintivas, lógicas o efectivas como Street Fighter II.

MORTAL KOMBAT 6

STREET FIGHTER II 9

SEPTIMO ASALTO: DURACION

Una vez más, (zzzzz... ¡no os durmáis!) Street Fighter resulta el supremo ganador. Dotado de más niveles de dificultad, ataques combinados y personajes con quienes dirigir el juego, es Street Fighter II el que se lleva la palma, a pesar de que Mortal Kombat es mucho más barato.

En nuestra opinión, Mortal Kombat es bastante superficial en relación a Street Fighter. Sí, se disfruta de la acción mientras dura, pero seguramente habrás destripado el juego en un par de meses. Sólo el modo de dos jugadores eleva un poquito la nota en duración.

Aquí en la sede de MEGA SEGA, toda la plantilla juega en la máquina de arcade de Street Fighter II de nuestra sala de juegos todos los días para practicar nuestras habilidades, y llevamos jugando desde hace dos años. La versión de Mega Drive de Street Fighter II es tan parecida a la tragaperras que reconocemos, al igual que con PGA Tour Golf, EA Hockey y John Madden Football, que seguirás jugando al juego años y años.

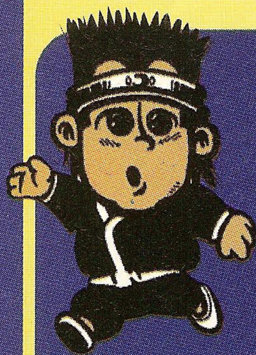
MORTAL KOMBAT 5

STREET FIGHTER II 9



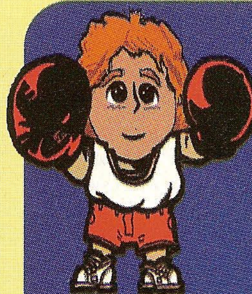
OCTAVO ASALTO: GLOBAL

Para decidirlo, pensamos que todo el equipo al completo debería elegir cuál es el mejor juego individualmente. Aquí presentamos sus opiniones.



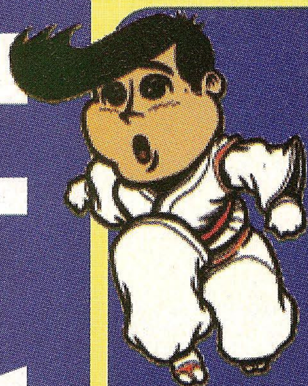
JULK

Street Fighter II supera a Mortal Kombat en todos los niveles. En la conversión de Capcom cuando golpeas a alguien, lo sientes de verdad. Mortal carece de este detalle. Street Fighter ofrece más movimientos y tiene jugadas más delicadas que el título de Acclaim: transcurren meses hasta que dominas SF II y ofrece numerosos caminos para desarrollar el juego, MK se termina en unas semanas. Los gráficos, el sonido y la presentación de SF II también avergüenzan a los de MK. No quiero decir que MK sea un mal juego. Es sólo que, SF II es la repera.



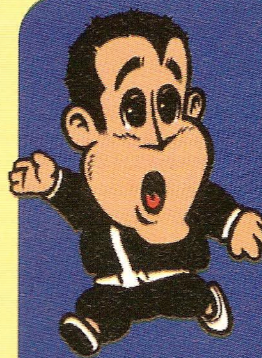
LUZ

Probe Software se merece un premio por esta perfecta conversión del arcade Mortal Kombat. Para ser honesto, estoy algo quemado de jugar con Street Fighter II, así que Mortal fue un soplo de aire fresco para mí. Me encantan los gráficos digitalizados de Mortal y la copiosa cantidad de sangre y gore. Y en contra de la opinión popular, disfrutas como un enano y no solamente debido a los movimientos mortales. No quiero decir que Street Fighter no sea completamente brillante, lo es, no se puede discutir. Comparando uno con otro, tengo que estar de acuerdo con mis camaradas y afirmar que es más duradero por su contenido. Pero sigo opinando que no deberías descartar totalmente a Mortal Kombat. No es tan malo.



RIKY

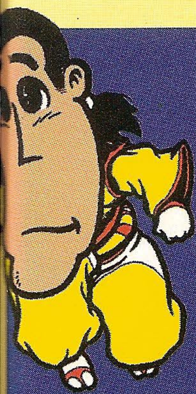
Se trata de una conversión excepcionalmente buena de Mortal Kombat, aunque la tragaperras original era mediocre, atendiendo más en sus controvertidos movimientos mortales y sus detalles de casquería que en lo que suelen ofrecer los juegos de combate. ¡Street Fighter es una versión aún más similar a la tragaperras que MK, y con todas las excepcionales opciones de ayuda y sus funciones, ha hecho un auténtico esfuerzo por mejorar el juego original! No hay color. Street Fighter parece, y se juega, mejor que MK, y se disfruta mucho, mucho más. Es algo más caro, pero merece la pena.



GUS

Se lo deberían haber pensado dos veces. Me refiero a los inocentes que se aventuraron a calificar a Mortal Kombat como el juego de combate "definitivo" en sus artículos. En MEGA SEGA fuimos más cautos, y el tiempo nos ha dado la razón. Mortal Kombat era una copia muy parecida del arcade, y es, de hecho, muy limitada, pero no hay que olvidar que Mortal Kombat fue siempre la sombra de Street Fighter II. Acclaim ha producido una buena versión de su licencia, pero Capcom ha realizado un milagro con la suya. La velocidad, la pulcritud y la jugabilidad de los doce personajes de Street Fighter II superan a Mortal Kombat por goleada.





Un juego sólo es excelente cuando reúne la cantidad apropiada de noqueados, buenos sonidos de golpazos y, lo más importante, una sensación de perfección. Mientras que Mortal Kombat es fuerte en sus gráficos y sonidos, cuando se compara con Street Fighter II se convierte en un adversario débil, debido a la calidad del ingenio táctico programado en Street Fighter II. Como consecuencia, Mortal Kombat se encuentra en claro declive en el panorama consolero, a pesar de ser una excelente conversión. Un ejemplo, en nuestra oficina la cabina de Street Fighter sigue atrayendo nuestra atención, mientras que la de Mortal Kombat sólo atrae al polvo.

PAKO



He de admitir que Mortal Kombat es una de las mejores conversiones que he visto jamás. Pero, ¿y qué? Lo cortés no quita lo valiente. Debido a sus deficiencias visuales, Mortal Kombat no alcanza al genial SF II. Todo el paquete carece de la velocidad y la diversión de su adversario, incluso los movimientos mortales únicamente consiguen hacerte bostezar. En un mundo ideal sin SF II, seguramente habríamos aclamado a este juego, y ésta es la misma razón por la que nos parece mediocre.

ANDY

EL VEREDICTO

Si por el momento no has llegado a una conclusión acerca de cuál es tu juego favorito, esto... querido/a, vuelve a leerte estas páginas otra vez. Repítelo hasta que llegues a la conclusión de que Street Fighter II es el mejor.

Y FINALMENTE

Por tanto, en el combate celebrado para decidir cuál es el mejor juego de combate, Street Fighter II para Mega Drive aventaja con diferencia a Mortal Kombat. Quizá hayamos sido demasiado severos (Mortal Kombat es una buenísima conversión de la tragaperras), es sólo nuestra opinión, pero el original no era demasiado bueno... a diferencia de Street Fighter II, que nosotros consideramos una de las mejores tragaperras de todos los tiempos.

¿Estás de acuerdo o no? Si te sientes particularmente molesto, enfadado, y humillado por este artículo escribe al MEGA GOLFO que estará ansioso por recibir tus razonables discrepancias. Publicaremos una selección de las mejores (y probablemente, también las más ofensivas) cartas recibidas.





THE LOST VIKINGS

PROYECTO	LOST VIKINGS
FORMATO	MEGA DRIVE
POR	VIRGIN GAMES
INICIO	MARZO 1993
DESDE	



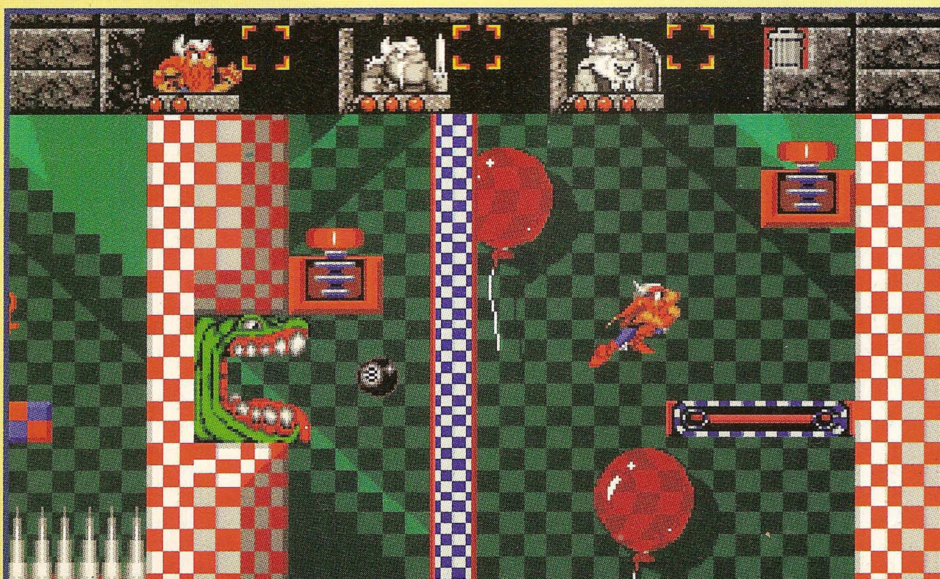
Es de sobra conocido que los vikingos pasaban la mayor parte de sus vidas dedicados al asedio y al pillaje, llevando cascos con cuernos, bebiendo barriles de cerveza y navegando en extrañas embarcaciones. Lo que es menos conocido sobre este peculiar pueblo es que invertían su tiempo libre en viajar en naves espaciales, explorando cavernas, comportándose amablemente con animales y niños, y cumpliendo peligrosas misiones para salvar al mundo.

La actividad extralaboral de estos especímenes compone la base de este nuevo de Virgin Games. En el intervienen tres vikingos típicos, Erik el Veloz, Baleog el Fiero, y Olaf el Gordo que han sido capturados por el alienígena Tomater y lanzados al espacio exterior, donde su misión será ¡vivir sus miserables vidas como criaturas de un zoo intergaláctico!

Es misión del jugador utilizar las habilidades de los tres fieros vikingos de la forma correcta para encontrar el camino a casa en este mejunge de juegos de plataforma, matamarcianos y estrategia de Super Nintendo. Puede resultar extraño disponer de tantos estilos distintos de juego empaquetados en un cartucho pero de acuerdo con el productor americano, Alan Pavlish, esto es lo que se proponían y lo que hace que el juego sea tan interesante.

El afirma que: "hemos tomado aspectos de todos los géneros y los hemos reunido en un solo juego".

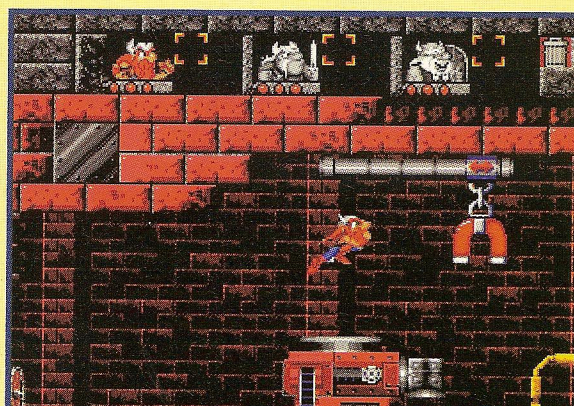
"La idea de controlar a cada uno de los tres personajes, todos con sus propias habilidades que deben utilizar en conjunto con las de los demás, nunca se había utilizado, es un concepto completamente nuevo. Aunque existen algunas similitudes con los Lemmings, pienso que éste es mucho mejor debido a la gran personalidad de los protagonistas. Los gráficos son de alta calidad, la música es muy moderna, las melodías son tan buenas que se pueden hasta bailar", añade. Ummm, bien, suponíamos que diría esto, ¿no? Sin embargo, estamos de acuerdo en que Lost Vikings tiene un aspecto excelente pero, naturalmente, te daremos más información en un próximo artículo de MEGA SEGA.









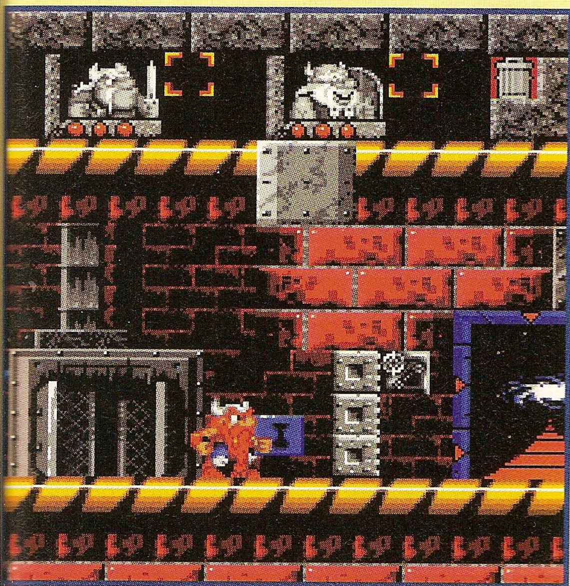


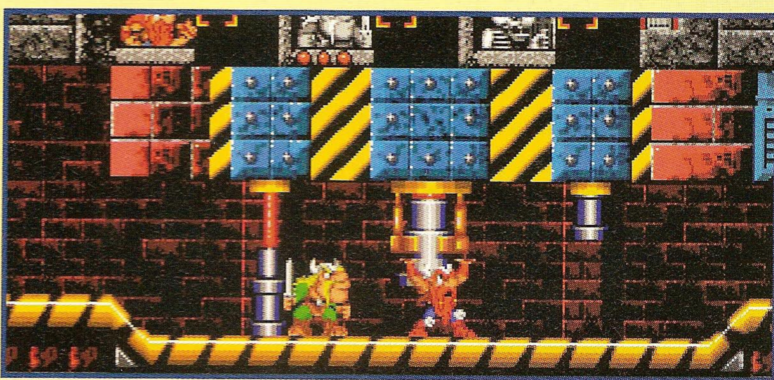
▼ *¡Bastardos, devolvednos nuestros mecheros!*

UNO ENTRE TRES

Este es otro de los juegos para Mega Drive que utiliza la incipiente tendencia a utilizar el mejor adaptador de cuatro jugadores de Sega, el Sega Tap. De acuerdo, es verdad que en este juego sólo pueden participar tres personas (ya que solamente existen tres personajes) pero, realmente es de lo mejor en la pequeña pantalla debido a que, resulta absolutamente divertido para ti y tus dos socios tener un control absoluto sobre cada uno de los personajes.









SILICONA Y CHIPS

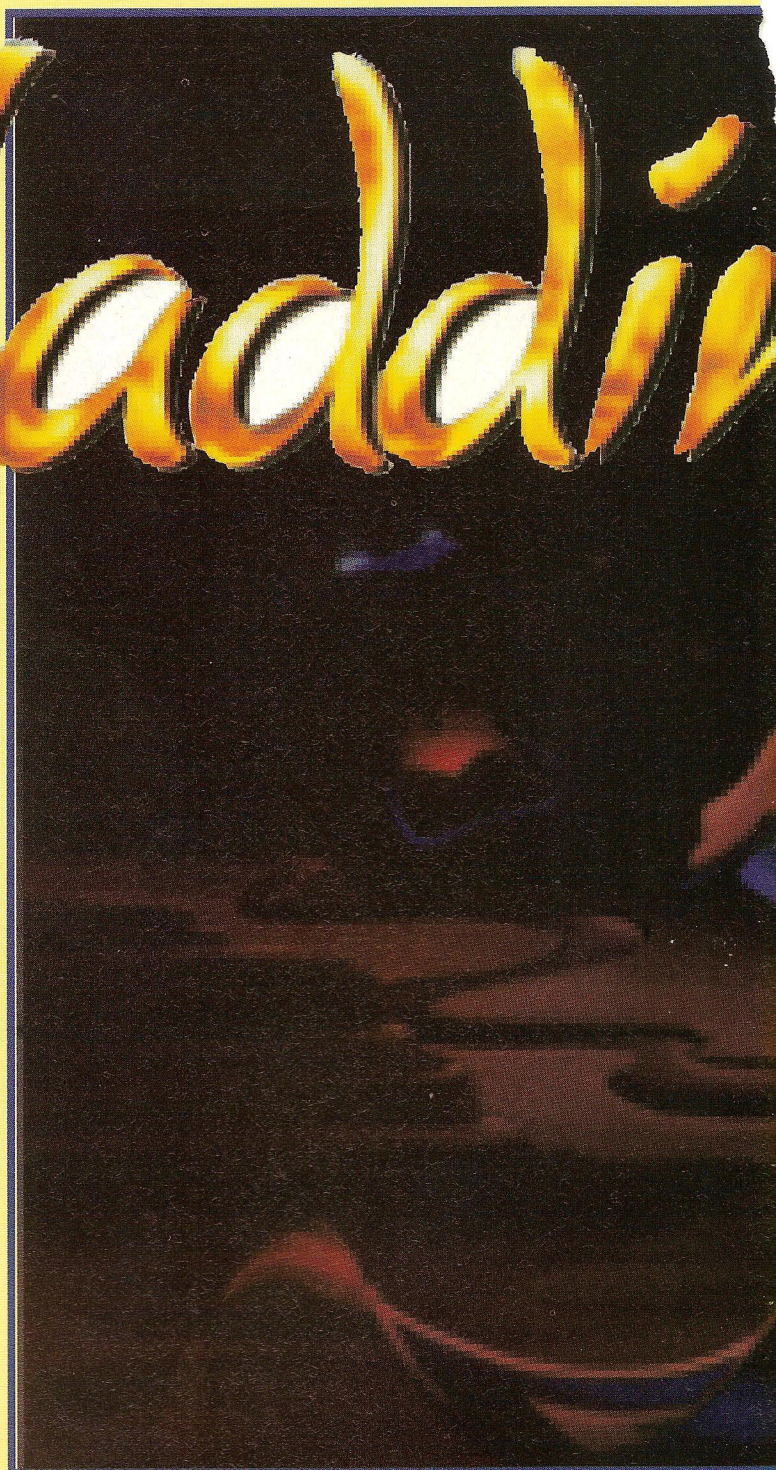
Este es el primer juego de Mega Drive en el que han colaborado los programadores americanos, Silicon Synopsis, pero no hay que olvidar que fueron responsables del magnífico y fabuloso juego Rock and Roll Racing de Super Nintendo, una experiencia futurista en 3D consistente en una carrera que realmente contó con la admiración de toda esta oficina cuando apareció por primera vez. Otros juegos en su palmarés son Castles para el Amiga y, por supuesto, Lost Vikings en la Super Nintendo.

MEGA MANIA

Los chicos del otro lado del océano están ya trabajando en una versión Mega-CD de Lost Vikings, que Alan Pavlish calificó mucho mejor que la versión para Mega Drive. Afirmó: "En esta versión vamos a recrear realmente las personalidades de los vikingos". Habrá niveles completamente nuevos e infinidad de movimientos especiales que sólo podrás conseguir en el Mega CD y no con la Mega Drive debido a su espacio de almacenamiento.

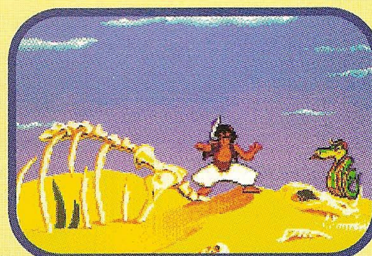






A finales de año estaremos en disposición de ver el nuevo lanzamiento cinematográfico de Disney. Se rumorea que el producto es lo mejor de los estudios hasta la fecha, lo que no es moco de pavo, considerando la carrera meteórica de los mismos. Sus más recientes proyectos cinematográficos, "La sirenita" y "La Bella y la Bestia", son soberbias muestras de la calidad que nos podemos esperar hasta el momento del estreno. Las interpretaciones en vídeo juego de estos títulos que ya están disponibles, o a punto de estarlo, no son nada nuevo. Sega ha estado produciendo juegos basados en las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald durante algún tiempo. Sin embargo, Aladdin, va a nacer de la mano de Virgin y la verdad es que es espectacular.

PROYECTO	ALADDIN
EDITOR	VIRGIN
INICIO	MARZO
DESDE	NOVIEMBRE 1993
FORMATO	MEGADRIVE





LOS JUGADORES

Como es de esperar el protagonista principal de la película es también la estrella del juego. Un jugador guía a Aladdin a través de una aventura de plataformas en la que intenta ganarse las manos y los pies (o sea, casarse) de la princesa Jasmine, hija del sultán. Todo ello mientras el malvado visir Jafar, ordena a sus guardas que capturen al pretendiente de Jasmine (puesto que el matrimonio de la hija del sultán con Aladdin amenazaría el control que



LOS GENIOS DEL JUEGO

En la producción del juego se han visto involucradas un total de 45 personas, una de las cuales es el programador Dave Perry. Como en el proyecto de "El libro de la selva", la presencia de este individuo asegura un cierto nivel de calidad. Se lo merece. Aparte de Mowgli ningún otro personaje de Disney ha salido demasiado bien parado en su transformación a vídeo juego. En los confines de un entorno de plataformas, el sprite de Aladdin refleja a la perfección a su hermano del celuloíde, mostrando a la perfección el talento y el encanto de éste. Tal libertad de novimientos se presenta también en los personajes enemigos, prestando a cada una de las escenas del juego una fluidez y vibración que avergonzarían a la rígida apariencia de muchos otros juegos de plataformas.

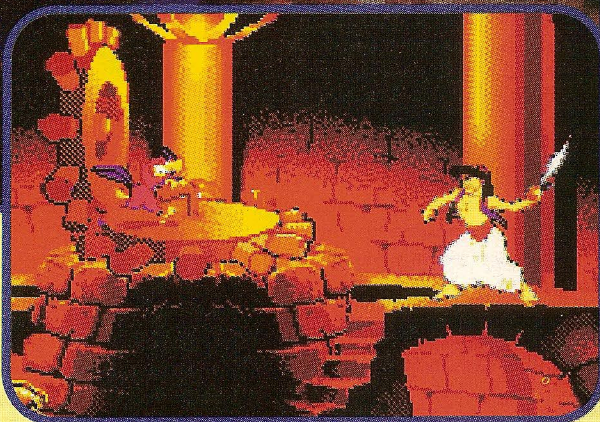
Jafar tiene sobre el sultán). Desde luego hay otros peligros, esperando a Aladdin segun avanza por once niveles de descubrimientos.



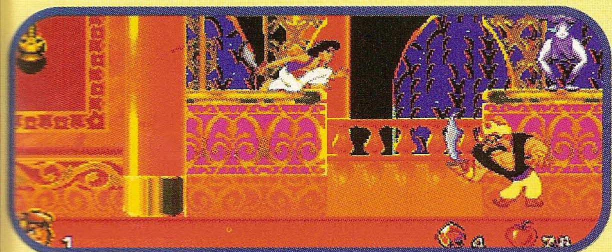
▲ ¡Nhhhhhg!



▲ ¡Clang!



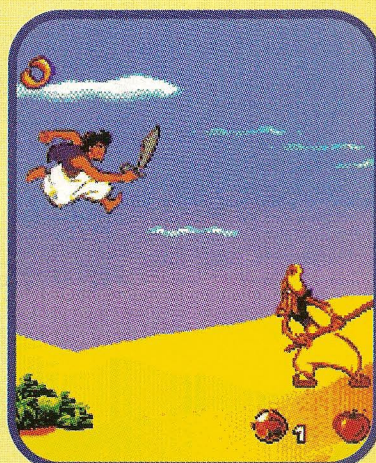
▲ ¡Te voy a dar tu merecido!



▲ ¡Barato! ¡barato!



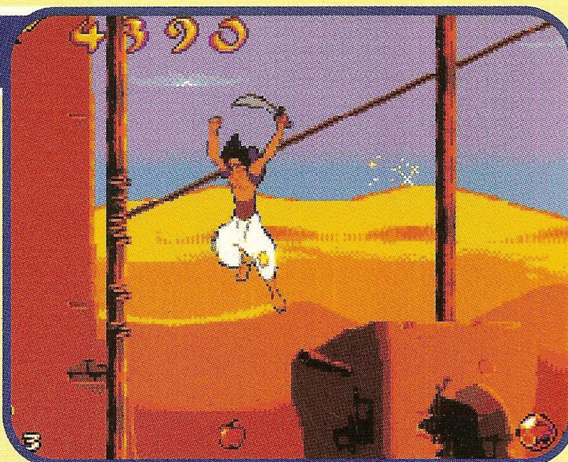
▲ ¡Hey! ¡Tienes los ojos amarillos!



▲ ¡Boiiing!

AGRABAH

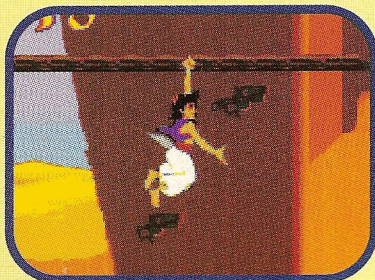
El hogar de Aladdin. Nuestro héroe ha aprendido que la clave de la supervivencia estriba en el latrocinio callejero, de forma que ha de encontrar todas las monedas que las marujas pierden en el mercado. Los mástiles de las banderas le sirven para lanzarse por el aire. Mientras la guardia de Jafar pega saltos sobre carbones ardiendo. Aladdin visita Agrabah por segunda vez en el juego cuando se sube a un tejado y descubre que las cuerdas son sus mejores aliados.



▲ *Los productos Walt Disney son excelentes.*

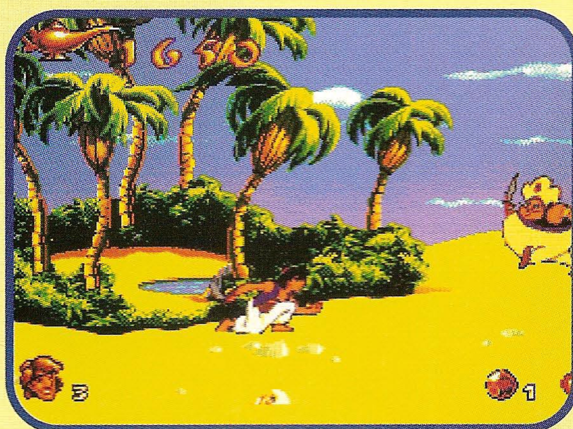
EL DESIERTO





▲ *Todo es de lo mejor*

La fuente de diversión más importante que se puede encontrar aquí son los camellos. A pesar de que Aladdin se los encuentra en el mercado es más normal verlos entre las dunas donde escupen antigüedades que utilizan para disuadir a los guardias del visir de llevar a cabo su trabajo.



LA CUEVA MARAVILLOSA



Los murciélagos revolotean en torno a las orejas de Aladdin cuando trepa a gatas desde techo de la cueva y además el agua está mortalmente fría. La única cosa que le importa a Aladdin es escapar de la cueva de las maravillas, aunque puede que el jugador desee tenerle rondando por allí para echar un vistazo al estupendo escenario.



▲ *¿Por favor el tigre? No, de Malasia no.*



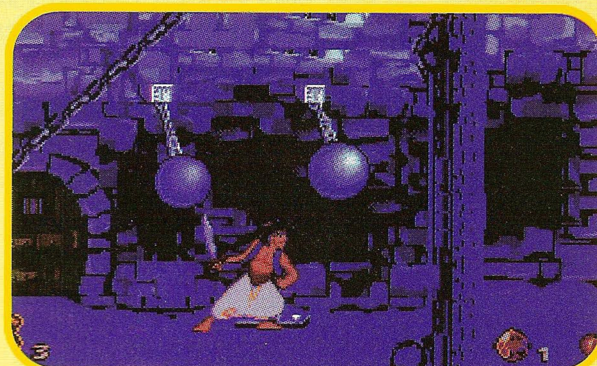
EL MONO LADRON

Abu es la mascota de Aladdin y su compañero de crímenes. Hay veces en las que aparece un nivel de bonificación cuando Abu consigue robar todos los tesoros que le sea posible para su amo en un tiempo determinado. Del cielo caerán montones de vasijas con diversos objetos sobre Abu, que ha de abrirlos con su fiel espada.



LA MAZMORRA DEL SULTAN

Sin inmutarse al verse arrojado en este rancio entorno, Aladdin evita a los prisioneros más viles y se divierte con los instrumentos de tortura.



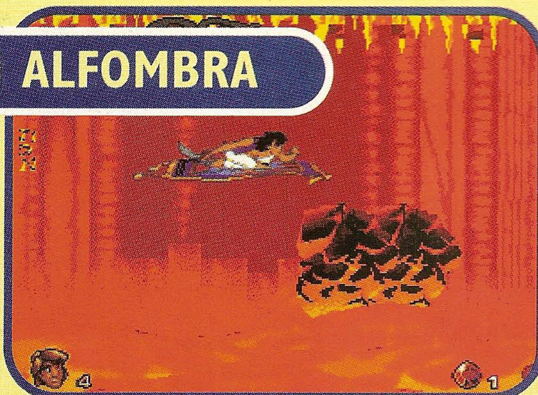
▲ ¡Estupendo!

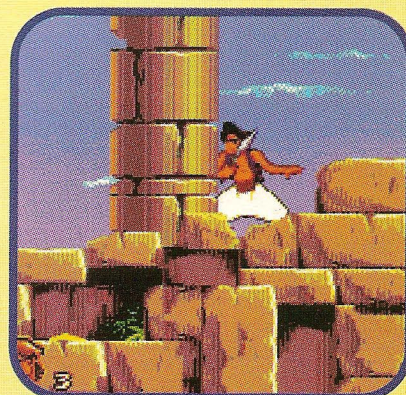
▼ Estas imágenes son de lo nunca visto en Mega Drive



UNA VUELTA EN ALFOMBRA

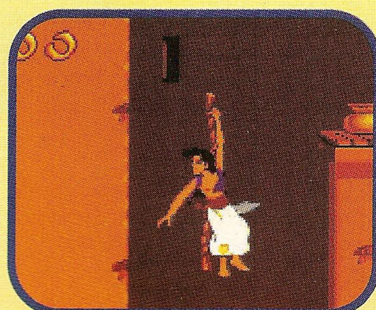
Hay dos ocasiones en las que esta curiosa cobertura para el suelo viene en ayuda de Aladdin. Ambas son una prueba de las energías de Aladdin y los reflejos del jugador. Al descubrir la alfombra en la cueva maravillosa, la pareja saldrá echando chispas de la cueva para aparecer más tarde en un carrerón espeluznante por el palacio del sultán.





▼ La culebrona.





LAS MIL Y UNA ESPERAS

A pesar de que no estamos en disposición de emitir una opinión por el momento es más seguro decir que no es probable que el resultado final nos decepcione. Muchos de nosotros, aquí en MEGA SEGA hemos jugado y estamos muy impresionados. De todas formas, pronto, muy pronto tendrás toda la información que precisas para calificar a Aladdin.



ROCKET KNIGH

Es posible afirmar que Rocket Knight Adventures de Konami es uno de los mejores lanzamientos de este año para la Mega Drive. Este cartucho repleto de acción y absolutamente cargado de ingeniosos malos ha sido la locura de la redacción durante mucho tiempo. Sin embargo, no tienes porqué asustarte, pues aquí tienes la guía más completa que te puedas imaginar para enfrentarte al Señor de la Oscuridad. El destino del planeta Elhorn y las vidas de muchas jóvenes zarigüeyas están en tus manos, así que ¡buena suerte!

⊃ CLASES ACERCA DE ROCKET KNIGHT ADVENTURES

El primer paso que hay que hay que tomar para hacerse con este juego es dominar por completo el amplio rango de movimientos de Rocket Knight. Mediante el perfecto control de este curioso mamífero, solventarás la mayor parte de los problemas del juego desde sus comienzos. Por esta razón, nuestra guía se lanza al estilo Sparkster, con una selección de los escurridizos movimientos de nuestro amigo.

- **CLASE DE ESPADA UNO:** ten siempre presente que la espada de Sparkster inflige el mayor daño cuando se emplea en encuentros a corta distancia.

- **CLASE DE ESPADA DOS:** uno de los empleos más efectivos del cohete propulsor de Sparkster consiste en activarlo a la vez que te agachas. Un impenetrable ataque de espada asegura el ataque de Sparkster en forma de pelota.

- **CLASE DE ESPADA TRES:** propulsándote en el aire o por el suelo a gran velocidad, Sparkster puede arrasar con las defensas enemigas de una sola vez.

- **UNA COLA DE UTILIDAD:** la cola de Rocket Knight le permite colgarse con toda seguridad y mantener sus garras libres para el manejo de la espada.



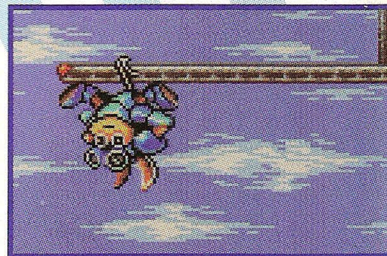
● CLASE DE ESPADA UNO



● CLASE DE ESPADA TRES



● CLASE DE ESPADA DOS



● CLASE DE ESPADA CUATRO



⊃ NIVEL UNO: TIERRA MAR Y FUEGO

● LA LIDIA COMIENZA

Los árboles ofrecen a Sparkster la ocasión de recuperarla salud. La utilización de su cola para balancearse por las ramas arqueadas le pueden dar acceso a manzanas que le suplirán de energía extra e incluso de vidas. Si es demasiado complicado,
Sparkster puede utilizar su propulsor para llegar hasta estas bonificaciones.
Las bonificaciones más espléndidas se presentan en la forma de los secuaces de primera línea del Rey de la Oscuridad. Una vez que hayas golpeado la armadura de uno de estos gorilas, tienes la ocasión de derrotarlo dándoles otro golpe cuando se encuentren indefensos.

● EL TANQUE PORCINO

Cuando nuestro héroe se va acercando al final de la primera escena se encuentra con una banda de cerdos que llevan armaduras rojas. Tras aparecer de repente, los cerdos saltan por el aire. Un ataque propulsado de izquierda a derecha es la forma más rápida de encargarte de ellos. De todas formas, no son el problema más importante al que Sparkster tiene que enfrentarse. El puente está ocupado por un furioso oficial porcino a bordo de una tanque. Sitúa a Sparkster tan cerca del tanque como te sea posible, saltando y balanceando la espada. Cuanto más cerca mejor. Las bolas de cañón de este jefe se evitan con toda facilidad, pero no ocurre lo mismo con las llamas. Es mejor que el tanque sufra el mayor daño posible antes de que comience a crecer el fuego.
Cuando el puente se caiga, sus ocupantes caerán al agua. Sitúa a Sparkster a la derecha de la pantalla. El tanque y su capitán entran en la refriega desde el lado derecho de la pantalla. Mantén el tanque a distancia golpeándole sin descanso contra el lado izquierdo de las arenas encharcadas.

● LA SERPIENTE

Cuando Sparkster se remonta por el aire uno enorme serpiente aparece a la vista. Espera detrás de su cabeza. Cuando la serpiente se vuelva y se dirija hacia Sparkster, concéntrate en golpear el frente de su cabeza. Insiste hasta que te la cargues.

● CALORCITO

El pasaje de Sparkster por el castillo en llamas es más fácil de lo que parece. Sólo tienes que mantenerte apartado del fuego y confiar en los agujeros para resguardarte de las andanadas de calor que te pueden churruscar las orejas. Una vida más está flotando en una de las secciones más importantes que preceden al jefe.



● JEFE 1: TRI-CLOPS

El primer jefe, Tri-clops destroza el techo y las paredes de la habitación en la que Sparkster se encuentra. Lo hace de la siguiente manera: a través del techo desde la mitad, luego a la izquierda, luego a la derecha. A través de los muros de izquierda a derecha. Estas son todas las ocasiones de las que dispone Sparkster para ejecutar unos cuantos ataques de rango corto. Luego el Tri-clops se dedicará a escupir unos cuantos montones de pequeños parásitos por la habitación. Situando a Sparkster a uno de los costados, las formaciones de ataque de los bichos se podrán evitar con mayor facilidad. Este ataque destaca por la apariencia de un bicho rojo al que Sparkster ha de aniquilar. Finalmente, el Tri-clops se dedicará a desplegar sus malas artes desde el agujero de la parte superior izquierda del techo, luego desde la mitad con la cola enrollada desde la derecha y luego desde la mitad una vez más, sólo que está vez con la cola desenrollada desde la izquierda. Desde luego que la cola se puede evitar, pero Sparkster debe ser capaz de acabar con el Tri-clops con golpes continuos en su cabezota.



NIVEL DOS: EL ESPLENDOR Y CAIDA DE ROCKET KNIGHT



● ¡ALERTA MARRANA!

La zona dos no hace más que empezar y ya tienes un cerdo robotizado que intenta sacar a Sparkster del agua. Sólo tienes que saltar del agua y darle un sablazo en la nariz. Los cerdos esquiadores que vienen detrás, no han de suponer problema alguno para Sparkster. Hay un montón de plátanos bajo la superficie del agua que están esperando a nuestro colega.

● HAZ UN POCO EL MONO

Al comienzo de la cascada te puedes encontrar con una vida impulsándote por el aire. Al principio es fácil desplazarse por entre las ramas de los árboles. Luego sólo puedes dirigirte a una cama de púas. No te preocupes, sólo tienes que utilizar el propulsor para dirigirte a un lugar seguro.

● SERPIENTE DE AGUA

Utilizando las plataformas giratorias para viajar por la catarata, Sparkster llega al jefe del nivel medio. La cola de la serpiente de agua es lo más chungo, por tanto es mejor que te agarres a una rama sólo durante el combate. A pesar de que puede salir algo herido, es mejor que caer bajo las púas que hay abajo.

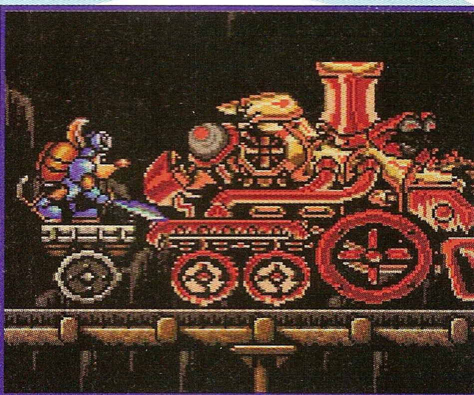
● TELONES DE ACERO

La fosa que sigue está llena de bolas de pinchos, encárgate de ellas colgándote con la cola de Sparkster de los mástiles. No te olvides de los plátanos que están en la parte superior derecha de la cueva. Al final te encontrarás con unos laberintos. A pesar de que parece difícil, todo lo que Sparkster ha de hacer es impulsarse a lugar seguro antes de quedarse encallado.



● CON CAUTELA

En los momentos de mayor velocidad, como en las vagonetas, agáchate. Enfréntate a la andanada de bombas lanzadas desde los cerdos de las vagonetas situándote bajo el arco de los explosivos. Las vagonetas destelleantes indican que Sparkster pronto tendrá que saltar, bien a otra o bien a un punto seguro como el tejado de un edificio. Los cerdos que se encuentran en una sección elevada de la pista aparecerán ante tus ojos, tirando con toda alegría un suministro de bombas sin fin sobre Sparkster. Una vez que la zarigüeya oprimida devuelva el ataque activando su propulsor desde la segura esquina inferior derecha de la pantalla, superará la línea de los cerdos.



● JEFE DOS: LA LOCOMOTORA

El jefe del nivel dos aparece echando humo desde la parte izquierda de la pantalla, con su cañón disparando a la vagoneta de nuestro héroe. Tras rebanar el cañón de la locomotora, Sparkster se ve asaltado desde arriba por los brazos extensibles de este engendro. Da unos cuantos sablazos a sus manos, y luego dirígete a la parte inferior derecha de la pantalla, adoptando cualquier ángulo de ataque que consideres necesario evitando todo contacto con la máquina de la locomotora.
Cuando los brazos de la máquina están inertes parecerá que has acabado con ella, pero aún puede atacar otra vez, y entra por la derecha de la pantalla. Su renovado cañón se puede destrozar con facilidad, y unos cuantos espaldarazos contra su máquina es suficiente para que deje de molestarte.

NIVEL TRES: KNIGHT ESTA CALIENTE

● EL REFLEJO

Utiliza las propiedades reflectantes del charco de lava y pasa por los salientes a lugar seguro.

● NO TE MAREES

Los peces que están nadando por el agua de la caverna son molestias menores comparadas con lo que puede representar la pista de pinchos. Utiliza la subida de la marea para cruzar la sección de los escalones y propúlsate sobre la superficie de pinchos que está al final del nivel. Hay un montón de plátanos que te pueden servir de utilidad, a medio camino bajo el agua.

● CANGREJOS

El enorme cangrejo mecánico se protege con sus pinzas mortales. Por tanto se trata del primer objetivo de Sparkster. Cuando el cangrejo surge de las profundidades es mejor disponer de la bomba de buceo de Sparkster. No te olvides de ninguna de las pinzas y el cangrejo comenzará a soltar burbujas. No





es preciso decir que Sparkster ha de evitarlas buceando.

● JEFE 3: PESCADO A LA LAVA

Una vez hayas atravesado los lagos de lava sobre una plataforma, al trepar hacia las secciones de techo bajo, un



pez gigante intentará comerse la zarigüeya para cenar. Cabalga sobre la pequeña plataforma justo hasta el momento en el que vayas a ser devorado, para luego ponerte a salvo en la plataforma de la izquierda. Cuando las plataformas de mayor tamaño se sumerjan en la lava, salta a los salientes de la desecha y enfréntate a la lava que surge de la boca del pescado. Un cerdo salta de las fauces del pez, y es a éste al que Sparkster ha de atacar.

Ahora salta a la derecha, tomando tres bloques a un tiempo y permaneciendo a este lado de la pantalla para que el pez que escupe lava vuelva a salir. Lo normal es que con unos cuantos golpes te cargues al cochino, sino, el ciclo de golpes comienza de nuevo. Siempre sitúa a Sparkster a la derecha del pez para obtener una victoria rápida y recoger los plátanos que le salen de la boca.

➲ NIVEL CUATRO: LA TIERRA DE LOS PALURDOS

● ¡COJANLE!

Un pirata, que al principio aparece travestido como la Princesa de Elhorn, se dedica a tirar bombas a Sparkster. Devuélvele el favor y las bombas.

● PARRILLA DE SALIDA

El paseo que se da Sparkster por la parte superior de la nave se ve interrumpido por un ataque de barriles. Salta los que caen rodando e ignora los que botan cuando pasan por encima de tu cabeza, Sparkster ha de salvarse agarrándose a las antenas.

● TAPAS DE BAR

Mientras cuelga de la parte inferior de la nave y se encarga de las tropas bombarderas, Sparkster se puede ganar una vida dejándose caer de su ventajosa posición, y regresando de nuevo al aire, una vez que ha cargado sus cohetes.

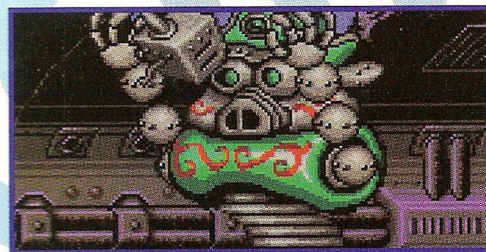
● ¡REVIENTALE LA SESERA!

El malencarado artefacto que molesta a Sparkster respira fuego por la cabeza. Mata los bombarderos cuando se encuentren sobre el engendro en cuestión y su mal recaerá sobre el bicho.

● EDUCACION ANTE TODO

Cuando los guardias armados de bazookas saluden a Sparkster, la protección que se encuentra tras las puertas del campo de fuerza, nuestro amigo ha de hacer uso de sus buenas maneras, dejando que su enemigo "pase primero". Tras disparar sus bazookas los cerdos estarán indefensos, lo cual puede aprovechar Sparkster.

● JEFE 4: ¡EL PIRATA!



El furibundo pirata hace aquí su última aparición, ayudado por una versión robotizada de sí mismo. Se tirará del techo, y la mejor forma de protegerse es mediante un ataque giratorio. Luego el estómago del robot emite unas cuantas cosas repugnantes. El intervalo entre cada emisión es lo suficientemente largo como para que Sparkster haga uso de su espada. Tres mandobles a tiempo es todo lo que se necesita para destrozar al robot. Finalmente, el propio pirata se encarga de Rocket Knight, pero saltando por encima de su cabeza y usando la espada dejarás de tener problemas con él.

➲ NIVEL CINCO: ¡CALOR EN LA CIUDAD!

● LINEA DE FUEGO

Saca a Sparkster volando a la mitad de la pantalla, luego a la izquierda, mantén su posición y luego devuélvele a la mitad de la pantalla para evitar los disparos que le llegan desde abajo.

● TERROR

Enormes misiles se dirigen ahora hacia la zarigüeya. Las posiciones más seguras en pantalla son las siguientes: mitad superior, mitad superior, mitad superior, izquierda, mitad superior.

● GRADIUS



Los aficionados a Gradius o Nemesis estarán acostumbrados al sistema de ataque del jefe de nivel medio. En el momento de la llegada, lo mejor es agazaparse en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y evitar que te ataquen. Luego utilizar los ataques de cerca sobre la nave nodriza para destrozar la armadura del piloto, de tres barreras protectoras. Una vez que esta fase ha terminado, el jefe se transforma en un artefacto circular con el piloto intentando encargarse de Sparkster con los recién encontrados tentáculos de la nave. De nuevo, lo más efectivo es un ataque de cerca.

● ¡ESCAPA!

Sparkster ha de traicionar sus principios escapando por todo el área que viene a continuación. Ahora nos encontramos con cuatro encuentros de rompecabezas que ha de superar. Cada uno de ellos supone una carrera a un transportador que está guardado por uno o más guarros.

ARRIBA

Primero sube a la cabeza del cerdo con ayuda de la plataforma individual.

¡ABAJO!

Huye de los cerdos hacia la parte inferior de la pantalla, descendiendo por los salientes siempre que te sea posible.

¡CARGA!

Utiliza los cohetes de Sparkster para escapar de estos cochinos indecentes.

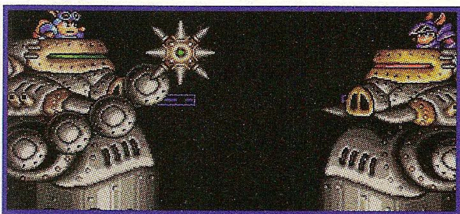
SOBRE TODO

Utiliza todas las piedras verdes que decoran los muros de la torre, para saltar a tiempo cuando la plataforma se eleva. Ten los cohetes cargados para cuando llegue al nivel superior, pues el transportador no estará disponible.



● LA SUBIDA Y CAIDA DE LA ZARIGÜEYA SPARKSTER

Las siguientes secciones, incluyendo las de las plataformas activadas mediante interruptores, ocultan dos vidas de más. Una está en la esquina superior izquierda de la segunda sección de la primera sala. Utiliza la plataforma para imprimir a Sparkster la altura de más que precisa. La otra vida se encuentra en la cama de púas que se encuentra en la ruta superior de la segunda sala.



● JEFE 5: EL ROBOT DE LA OSCURIDAD

Una búsqueda a gran velocidad a través de un sencillo, pero irritante laberinto es el paso previo a este enfrentamiento. Mantén los cohetes propulsores de Sparkster a tope para que su vuelo hacia el coloso manejado por el Caballero de la Oscuridad sea un éxito. El consiguiente combate ha de superarse haciendo que el Caballero de la Oscuridad se blanquee primero, para luego regresar. Pero sorprendentemente este no es el final del juego.



➲ NIVEL SEIS:

● PREMIOS INTERGALACTICOS

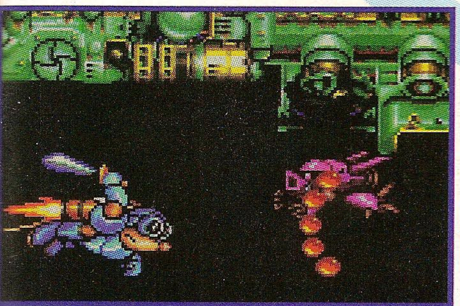
El primero de los objetivos que atañen a este nivel son los meteoritos que se mueven a gran lentitud. ¡Disparan misiles teledirigidos!

● ARMADURAS VERDES

Los puercos parece que se han endurecido más que nunca en este nivel. Un cerdo con un traje espacial verde utiliza un armadura para protegerse. Como consecuencia Sparkster necesita situarse sobre su personaje para darle unos cuantos golpes en el casco. Los láser que se disparan desde la parte de arriba y trasera de la armadura ofrecen a Sparkster el espacio necesario como para protegerse entre las explosiones.

● UN LASER ENORME

Mantente apartado de las explosiones provenientes del enorme láser que lleva el guerrero de terciopelo rojo y azul. Mantén a Sparkster bien situado encima o debajo y ligeramente detrás de este personaje para que esté seguro.



● CONTACTO

O la carencia del mismo es importante cuando se cae sobre la nave atacante. Tanto que Sparkster puede perder la mitad de su indicador de vida si se toca su cuerpo. Tras destrozar la torre trasera de la nave, se abrirá la escotilla permitiéndote acabar con todo intento de la nave de huida. El casco se divide en dos, permitiendo a Sparkster dañar al núcleo de la nave desde la parte anterior. Ahora al frente de la nave le crecerán patas y darás saltos como si se encontrase sobre carbones ardiendo. Estáte atento a las balas. Luego un láser seguirá a nuestro héroe por la pantalla. Un sencillo movimiento circular es todo lo que se necesita para que Sparkster pueda escapar. La extraña carlinga del artefacto emitirá una andanada de vaina naranja y éste será tu objetivo. Un disparo y la vaina explotará. Las patas/balas/láser se repetirán tres veces con la vaina naranja apareciendo en cada una de ellas. Sobrevive a ésto y Sparkster estará dispuesto para la andanada final.

➲ NIVEL SIETE: EL JEFE DE LOS CERDOS

● PARADAS DE CERDO

Conoce al Señor de la Oscuridad. Con unos cuantos ataques propulsados hacia su estómago harás que se derrumbe, con lo que se reforma y retoma el vuelo. Los



miembros extensibles del Señor de la Oscuridad no pueden hacer nada contra ataques continuos en su estómago.

● ATACA Y CORRE

Cuando termines con el almacén de androides, estos no tendrán sentido. Atácales con la espada, para luego mantenerte apartado de su camino.

● EL SALTADOR

El Caballero de la Oscuridad, que aparentemente es el obstáculo final, presenta tres tácticas de combate. En primer lugar, cuando se le dé una oportunidad, sale girando al encuentro de Sparkster causando todo el daño que te puedas imaginar. Evítalo, manteniendo al caballero bueno harponeándole la barriga. Bota hacia el punto de partida cada vez y evita las descargas de la espada del Caballero de la Oscuridad. Además has de impedir que vuelva a llevar a cabo sus ataques giratorios.
Ahora es preciso que compruebes el estado de los propulsores mientras Sparkster intenta aferrarse a la vida en el momento en que la Estrella del Cerdo explote. Cuando el Caballero de la Oscuridad aparece en la pantalla has de evitar sus ataques de misiles eliminando la armadura de su enemigo. Cuando está a punto de sucumbir el Caballero de la Oscuridad se presenta como una colisión giratoria que Sparkster ha de dominar con su ataque de espada propulsado. De todas formas los ataques sólo tienen éxito si el Caballero de la Oscuridad se mueve lentamente.

● SUPERALMACEN DE BONIFICACIONES

En la parte superior de cada línea de cristales de la sala de la G baja, hay una serie de elementos de bonificación. Estos sólo son accesibles cuando Sparkster ha cargado sus cohetes, salta y luego activa los cohetes para llegar tan alto como te sea posible. Dos montones de plátanos y una vida te esperan. Hay otra vida más en la esquina superior izquierda del muro divisorio de la sala.

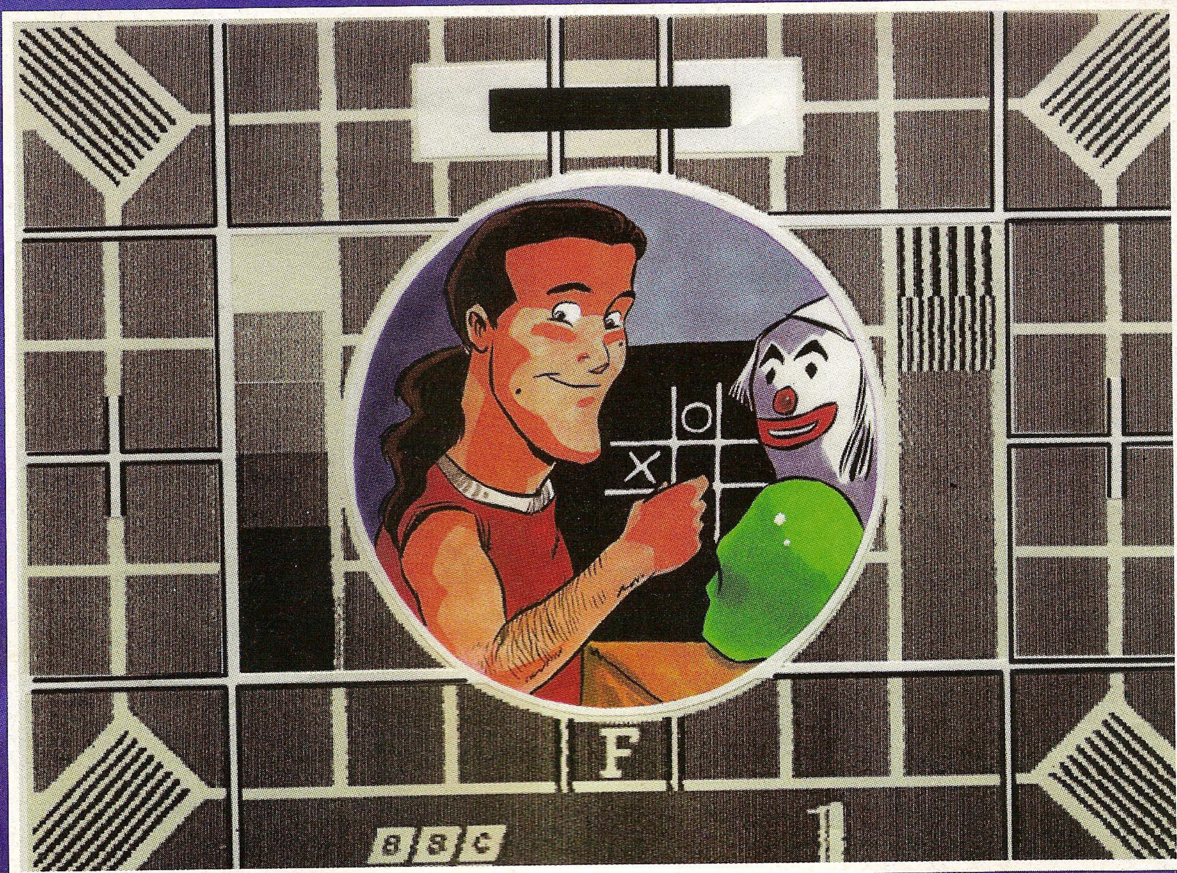
● LA AVENTURA TERMINA

En una sala secreta de la Estrella del Cerdo se esconde el AUTENTICO jefe del final. Está dando saltos por una sala de baja gravedad provocando a Sparkster con un cristal rojo que se encuentra en la punta de una varita. Golpea el cristal y el jefe desaparecerá, pero para regresar al momento. Repite este procedimiento al menos una vez más.
Más tarde, el jefe intenta electrocutar a Sparkster. Permanece quieto entre las descargas y evita que te frían. De unas torres que surgen del interior del jefe se disparan unas irradiaciones en forma de anillo. En todo momento es importante que Sparkster se mantenga en mitad de la pantalla, pues de esa forma la posición de la varita determinará con mayor facilidad lo que se ha de hacer, además de que el golpear el cristal rojo es el medio de lograr la victoria. Esto es cierto sobre todo en caso de que el jefe utilice cadenas giratorias de anillos energéticos de colores. La mayoría de las veces la varita se sitúa justo sobre Sparkster, si éste permanece en el centro cuando el jefe desaparece para luego surgir de nuevo.

➲ ¡EL AUTENTICO FINAL!

Las escenas finales muestran a Sparkster entrando en la atmósfera de Elhorn dejando que la Estrella del Cerdo se autodestruya en la distancia. Hay una criatura con tentáculos que intenta destruirle. Enfrentarse a él es la única opción que se le presenta a Sparkster, y se encuentra indefenso en los confines de una lanzadera. Justo a tiempo la atmósfera de Elhorn incinera al persecutor y la aventura llega a su fin.

PISTAS



FILTROS

¿Qué es lo que saca a la gente de sus casillas, les enloquece y les hace perder los estribos cuando escriben a esta sección de la revista? ¿Alguna fuerza misteriosa o la marca de un genio? Testigos de la profundidad de los manuscritos que recibimos testifican unánimemente sus distintos estados de patología mental. Se trata de un curioso fenómeno que hace que surjan multitud de preguntas, las cuales están mejor en la oscuridad de la que vinieron. Los juegos que aparecen este mes son Cool Spot, Rocket Knight Adventures y algo alucinante para Super Monaco II. ¿Os hablan de noche voces misteriosas? ¿Cada vez que despertáis os inundan pensamientos que os revelan los trucos a aplicar a los juegos esparcidos por la habitación? Pero, para ser sincero he de confesar que me resultan indiferentes vuestras fuentes, limitaos a mandad vuestros trucos a:
MEGA SEGA, AVDA. DE BETANZOS 60, SEMISOTANO A, MADRID

BUBSY

Pedro Rico nos ahorra el trabajo de seguir las normas en Bubsy con estas cinco palabras clave:
Capítulo 3: SCTWMN
Capítulo 6: JMDKRK
Capítulo 9: DBKRRB
Capítulo 12: SLJMBG
Capítulo 15: BTCLMB



BULLS VS. LAKERS

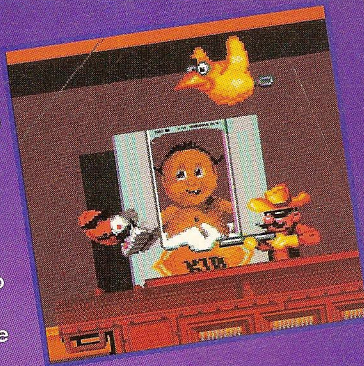
Pablo Muñoz es conciso y concreto. Sin más complicaciones, se limita a mandarnos dos códigos para Bulls vs. Lakers en una postal. SXMBBBBF hace que aparezca el final de las secuencias del juego y SXSBFBBC hace que el jugador se sitúe como Bulls en la final contra los Blazers con una ventaja 3-0. Gracias Pablo.



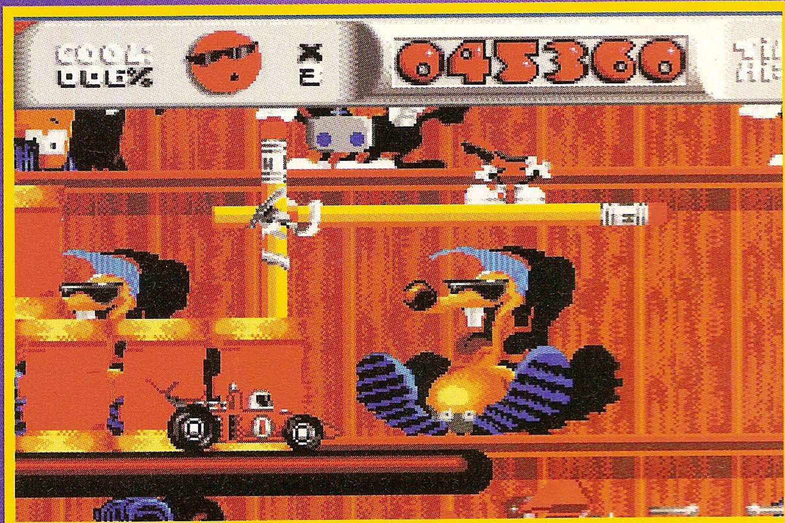




COOL SPOT



Detrás del brillante, y feliz exterior presentado por Cool Spot de Virgin, se esconde todo un reto. Arturo Nieto es tan generoso que nos revela el secreto de las vidas infinitas y la invencibilidad. Comienza el juego como de costumbre. Luego deténlo y pulsa ABC, BAC, ABC, BAC. Se oirá un ruido y el nivel estará terminado automáticamente. Al comienzo del siguiente nivel Spot es invencible y posee infinitas vidas. ¡Arturo dice que este truco funciona en todos los niveles!



EX-RANZA

Tenemos dos trucos alucinantes para Ex-Ranza. Uno permite al jugador limpiar cualquier zona del juego al instante, y el otro
es para el avance de los marcos. Detén el juego en cualquier momento durante el juego y pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, C, B, A, DERECHA e IZQUIERDA rápidamente. Se oirá un sonido que te indicará que el truco está en funcionamiento. Ahora pulsa A para activar el modo de avance de marcos o B para avanzar directamente hacia el jefe. Pulsa B una vez más para saltarte la zona en la que te enfrentas con el jefe.

FLASHBACK

El descubrimiento de que Lester podía atravesar los muros en Flashback, ha hecho que Daniel de la Mota sienta el irrefenable deseo de querer comunicárselo a todo el mundo. Dirige a Lester hasta un muro y dale la vuelta de forma que dé la espalda al obstáculo. Mantén pulsado el botón de disparo y toca el D-pad en la dirección a la que esté mirando Lester. Inmediatamente empuja el D-pad en la dirección contraria y suelta el botón de disparo, con lo que Lester atravesará el muro. ¡Este truco también sirve con las puertas cerradas!

FIGHTING MASTERS

Desde las bonitas Islas Afortunadas nos llega un truco casi tan bonito como ellas, para Fatal Fury. Tomás Guano nos escribe diciendo que puedes contemplar un final distinto para el juego, si mantienes pulsado el botón de disparo tras enfrentarte a Geese Howard. De todas formas si se utilizan continuaciones, el truco no funciona.



GLOBAL GLADIATORS

¡Bravo por Vicenta Moreno! Justo cuando creíamos que su capacidad extrasensorial había llegado a su fin, llega y nos sorprende con un truco que le vino a la cabeza durante la digestión de su comida favorita: fabada con repollo. Sáltate niveles pulsando B, C, B, A, B, B, C, B, A, B. Detén el juego y Mick, Mack o ambos pasarán a la siguiente escena. Además, Vicenta nos hizo mordernos las uñas hasta que se decidió a confesarnos cómo conseguir la pantalla que permite la selección tanto de vidas infinitas como de un nivel de comienzo. Cuando tengas en pantalla el logotipo de Sega pulsa C, B, A, C, B, A, C, B, A, a gran velocidad ¡y aparecerá la pantalla de opciones!.

KING OF THE MONSTERS

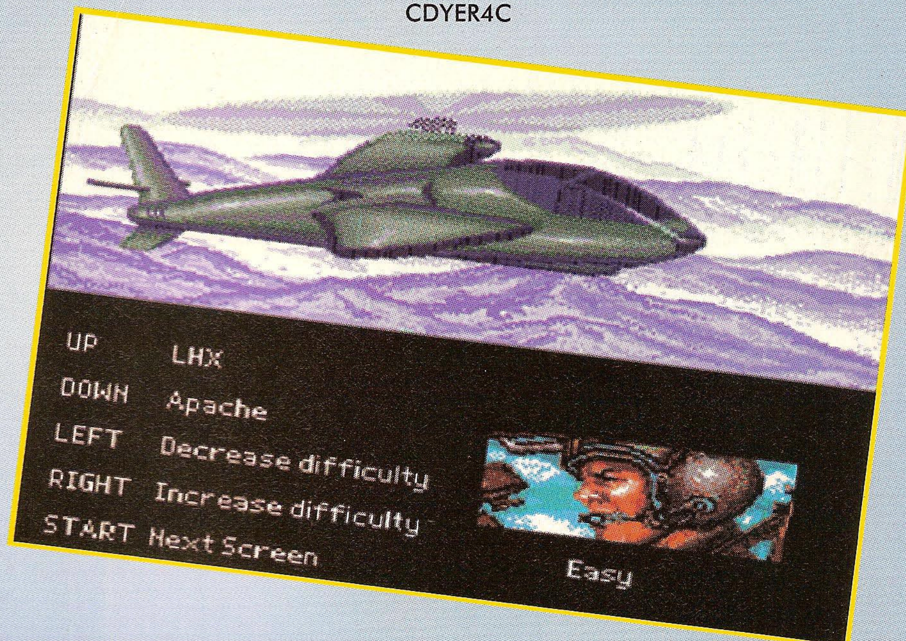
Hola, aquí estoy otra vez con otro maravilloso turco para todos vosotros, queridos niños. Una opción de continuación oculta aparecerá ante vuestros ojos al pulsar A, B, y C, y luego START en la pantalla de comienzo y pulsando A para acceder a las opciones. Ahora el monstruo que elijas dispondrá entre tres y doce continuaciones.

LHX ATTACK CHOPPER

Hay dos razones para imprimir las palabras clave de Pablo Gómez La primera es que ocupan bastante espacio, con lo que me ahorro bastante trabajo, y en segundo lugar, es que su carta es todo un lujo. Una partitura de Jimi Hendrix, un sello de cinco pesetas (¿¿?) y un proverbio chino. Pablo reconoce que no se ha comido mucho el tarro, seguro que hay alguien que puede sobornarnos con más categoría. Sólo hay una cosa que en este momento desee más que nada. Cualquiera que esté interesado que me envíe lo que cree que es, y si acierta se llevará una sorpresita. Ah, sí, los códigos.

Nivel muy duro:

CBAAAEC
CBAAIFC
CBRAQGC
CBAAYHC
CDAAAUE
CDAAIVE
CDAAAUE
CDAAIVE
CDAAQWE
CDAEYXG
CDIEBAA
CDIEJBA
CDIERCA
CDIEZDA
CDIEBQC
CDIEJRC
CDIERSC
CDIEZTC
CBYEAIA
CBYEIJA
CBYEQKA
CBYEYLA
CBYEAYC
CDYEIZG
CDYEQ4G
CDYEY6G
CDYEBIA
CDYEJJA
CDYERKA
CDYEZLA
CDYEBYC
CDYEJZC
CDYER4C

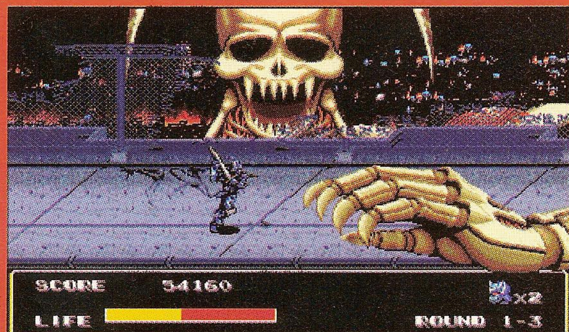


MICRO MACHINES

Ricardo Gonsalves, que parece ser un chico un poco rarito (deducido por las tonalidades de su papel de cartas) ha encontrado este truco para su corredor. En el nivel ocho, el de la bañera, al final de la vuelta hay una tubería amarilla. Si evitas este obstáculo en lugar de atravesarlo, dice que tu coche se sale de la pantalla y aparece en mitad de la siguiente vuelta. Aparentemente esto requiere de cierta práctica, así que perserveraaaaa...

MAZIN WARS

Aquí tenemos un truquito de procedencia casi inconfesable, pues ha sido necesario llegar a cierto tipo de acciones violentas con el fin de conseguirlo, pero siempre dentro de lo que la ley permite, ¡por supuesto! El truco permite al jugador saltarse los niveles, de forma que se pueda enfrentar únicamente a los jefes. En la pantalla de opciones selecciona el test de sonido y elige el 18. Además el SE TEST ha de decir 72. Elige EXIT, arranca y enfréntate al primero de los muchos guardianes de final de nivel. No nos es posible revelar la identidad del descubridor de este truco.



MORTAL KOMBAT



En un desesperado intento por terminar con todas las llamadas telefónicas recibidas, aquí tenéis los ingredientes secretos para conseguir una cita con el legendario (¡eso quisiera!) hombre reptil: cuando estés luchando sobre la estera de pinchos el personaje controlado por el jugador se marca dos estupendos encuentros sucesivamente, ejecutando el movimiento mortal en ambos. Luego el personaje humano salta al agujero en el que le espera el reptil. Lo único que se pide es que Santa Claus surque el cielo durante uno de los combates para que el truco funcione. Otro sistema, pera marcar cuatro lotes de dos antes de alcanzar a Goro, lo que es menos seguro. Rolando Camuñas es el luchador al que se le debe esto.



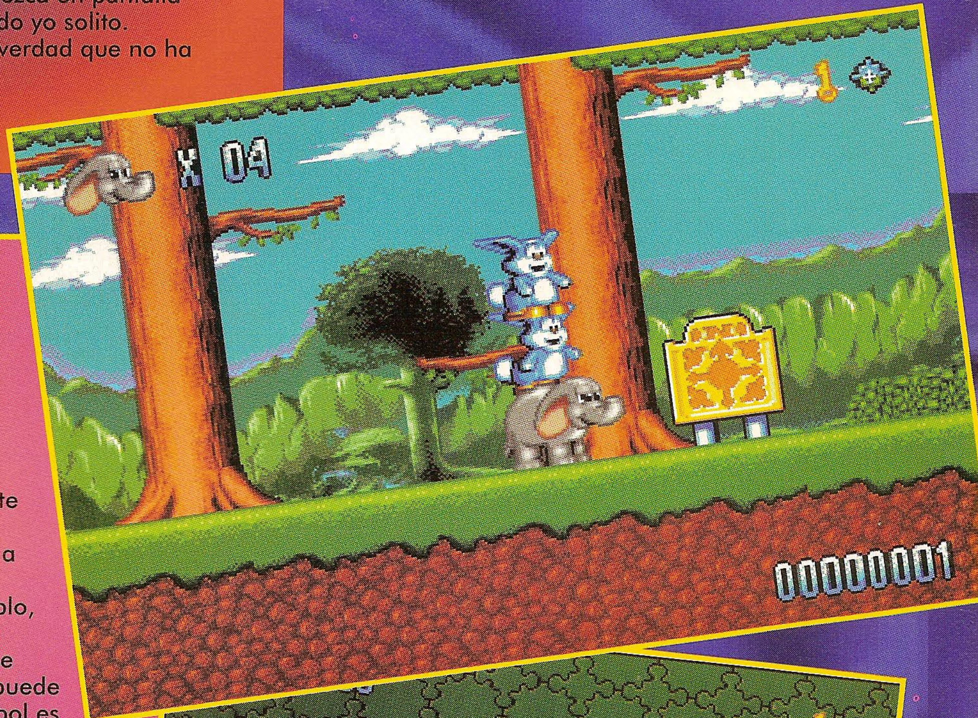


ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Es un truco algo mediocre, pero nuestros amigos de Konami se lo han currado. Se trata de un nivel superduro. Esta opción de configuración no suele estar disponible en la pantalla de opciones y sólo aparecerá si pulsas ABAJO seis veces, ARRIBA dos veces y luego ABAJO dos veces en el D-pad cuando aparezca en pantalla el logotipo de Konami. Oh, y esto lo he encontrado yo solito. ¿Bueno? No, no, tampoco es para tanto. No, de verdad que no ha sido nada. Oh ¡basta ya! ¡Quietos!

SLAP FIGHT

Tanto si te lo crees como si no, hay una tercera versión de este título clásico para Mega Drive. Se llama modo TOAPLAN (TOAPLAN es el equipo de programación original) y se accede al mismo por medio de la pulsación A, B y C con el cursor situado en línea con "control setting".



ROLO TO THE RESCUE

Elefante en caída libre: ¡qué asco! Es muy desagradable que Electronic Arts haya privado a este excelente juego de un conjunto de baterías posteriores. Es realmente largo de terminar debido a esto. Pero al menos Carlos Pardo está dispuesto a explicarnos un par de problemillas o tres. Por ejemplo, sabe cómo conseguir esas tres vidas de más que se encuentren en el sector del tercer bosque, las que se encuentran en lo alto del árbol, y que ni el conejo puede alcanzar. La catarata de la izquierda del noveno árbol es el secreto. Soltando a Rolo por la cascada y pulsando el botón a la izquierda, aparecerá en un punto del noveno árbol en el que están las vidas.



Rolo viaja al centro de la tierra: la penúltima área del nivel del bosque oculta un atajo hacia los cañones. Mole cava un agujero por el primer muro a la izquierda a través del cual Rolo puede pasar y saltar la señal de salida. Aquí se encuentra con otro muro por el que Mole ha de cavar de nuevo. Ahora Rolo pasa a una habitación que tiene una lavadora. Encoge a Rolo, de forma que con su nuevo tamaño pueda pasar a través de un estrecho pasaje. Pasando a la siguiente señal de salida, Rolo pasa a una vagoneta minera que le lleva hasta los cañones en los que hay multitud de vidas y bonificaciones esperándole.

Ardilla secreta: por desgracia uno de los más extraordinarios personajes de dibujos animados no aparece. Bastante tiene la ardilla con descubrir una habitación llena de bonificaciones durante la segunda parte del rompecabezas del bosque. Al final del nivel hay un muro al que trepa la ardilla que es una entrada secreta a la sala de bonificaciones.







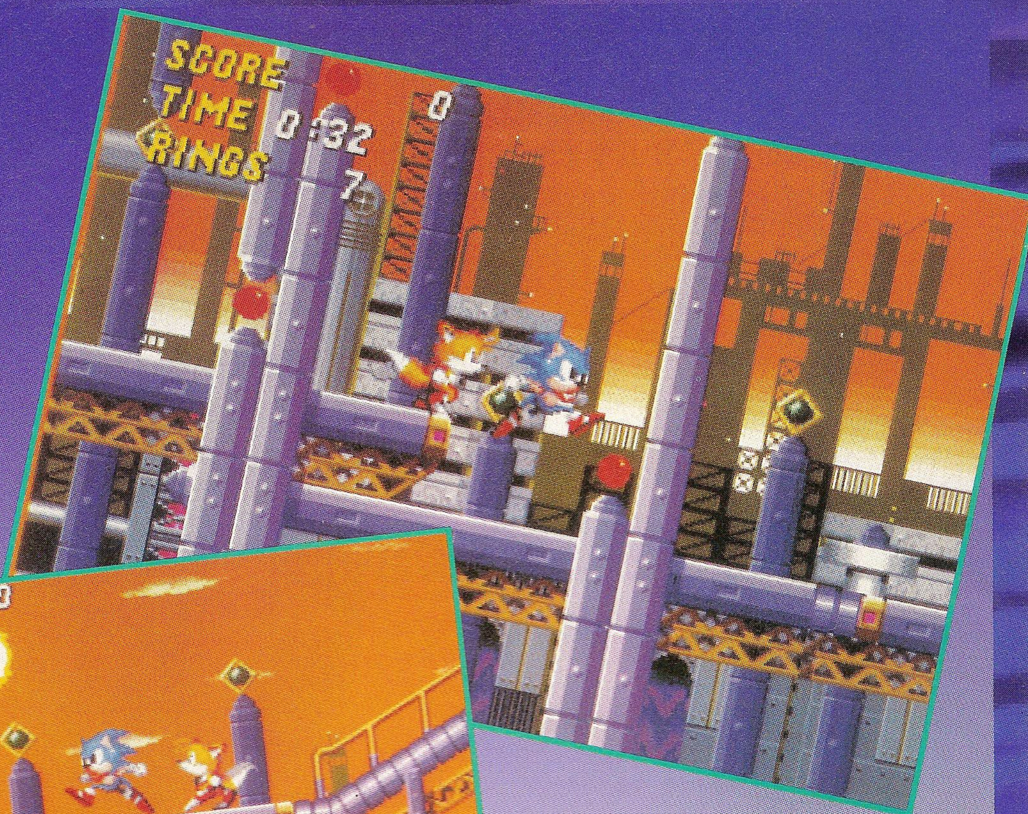


TURTLES HYPERSTONE HEIST

Susi y Andrés Lara se cargan todo lo cargable con este selector de niveles para uno de los estupendos títulos de Konami. Cuando aparezca el logotipo de Konami pulsa el botón C una vez, el botón B dos veces,; el botón A tres veces luego B, A y START. Aparece una pantalla de opciones oculta desde la que se puede optar por cualquier estado.

SONIC II

Con que Sonic II, ¿eh? Sólo sé de alguien capaz de ello, y no me he equivocado. Parece que Vicenta Moreno está dispuesta a todo con tal de salir en letra impresa. Pero lo que importa es que este truco funciona. En el modo de dos jugadores, el modo de salto de pantallas permite tanto a Sonic como a Tails terminar un acto mientras que el otro personaje pierde su última vida, sin más. Una vez que hayan perdido todas sus vidas aparece el mensaje GAME OVER, lo que es verdad, Vicenta, y se muestran los marcadores. El siguiente nivel comienza con el jugador que perdió todas sus vidas, pero esta vez con ¡¡infinitos créditos! Vicenta indica que el truco es posible con ambos jugadores de forma que el juego no debería impedir que un jugador pierda todas sus vidas. Gracias Vicenta.







SUPER MONACO GP II

Este increíble truco permite que la moto de Super Hang-On compita con los coches de Super Monaco Grand Prix. Mete HANG-ON como tu nombre para el campeonato mundial y grábalo. Ahora resetea la máquina. ¡No la apagues! Ahora selecciona la imagen de entrenamiento y la parrilla. Pulsa ABAJO y A en el D-pad hasta que se muestre la pantalla de selección de transmisión. Selecciona la transmisión normal y ¡a correeeeeeeer!



WORLD CLASS LEADERBOARD

Me parece que Alberto Martínez no está bien del todo. De hecho si se puede tomar tu carta como prueba, tu estado mental está más cerca de la esquizofrenia que de otra cosa. ¡Busca ayuda y rápido! Truco: marca un hoyo en uno con un hierro dos en el tee y con un Punch. Es increíble pero cierto, dice Martínez. Siempre que se emplee la máxima fuerza, el swing posterior tan cerca del centro como sea posible, la bola va directa.

De acuerdo, mira todo el mundo tiene que leer esto: la demente broma de Martínez acerca de quién sabe qué: "Debido a una cuestión personal, y la demanda que puedo sentir en el aire, me siento transtornado pues creo que se está creando toda una red de agujeros al estilo PGA II. Además sé con toda seguridad que hay un agujero maldito de conexión con el infierno en PGA II.

Sólo puedo tranquilizarme y esperar, mi destino depende de vosotros..."

El demonio puede surgir de PGA II.

Un duelo en los infiernos, un agujero en le que el águila de la esperanza se transforma en un espectro languideciente.

Pista importante: exorciza un demonio + invierte la polaridad, es decir = menos, más igual al triunfo del diablo y la apertura de las puertas de la realidad...

Resultado: alcanzar lo imposible.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. AM 93 (C)". ¿Eh?



WORLD OF ILLUSION



Carla Tortelli de Salamanca, nos marca un camino a seguir en la sección dos que evita el área en la que se cae el techo. Elige a Mickey y llévale con la alfombra mágica a las rocas en las que caen los rayos. Mickey se eleva por encima de ambas rocas, se deja caer a la izquierda y se deja caer dos rocas más abajo. Impredictiblemente, ahora salta a la derecha y vuelve a las rocas que se mueven. Continuando a la izquierda Mickey se encuentra flotando a lo largo de la parte inferior de la pantalla a donde llega en la zona de nubes en la que les espera el piano. Carla ¿Cómo has podido?

PISTAS MEGA CD



SOL-FEACE

Seguro que Vicenta Moreno anda a la caza de más secretos de los que están programados en Sol Feace. Este no sólo hace que la nave sea invencible, ¡sino totalmente invencible! Vicenta, me pregunto dónde está la diferencia. En el nivel de selección pulsa (A, B, C, A, B, C, B, C, B, A) y selecciona la pantalla de configuración. Selecciona MODE y pulsa DERECHA en el D-pad hasta que se muestre MY99. Mantén pulsado el botón y pulsa DERECHA de nuevo hasta que MUTEKI sustituya a MY99. Mientras sigues con el botón A pulsado, selecciona CONTINUE y Sol Feace será invisible. Un trillón de billones de gracias. Vicenta. Por cierto, tu viejo joypad debe estar algo sobado así que toda la redacción te vamos a regalar uno con el que puedas jugar en lugar de quitar el polvo, puesto que esto último tampoco lo haces. (Para los que no estén al tanto, Vicenta Morena es nuestra señora de la limpieza).

PISTAS MASTER SYSTEM



FLINTSTONES

Pobre Pedro, o mejor dicho que suerte tiene Pedro, depende de como lo mires, se trata del único juego para la Master System de la sección. Ha sido Cristina Do Santos la que ha logrado salvar el orgullo de esta máquina, por un mes al menos. En la pantalla del título pulsa ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA y START. En cuanto el juego comience detén el juego y mantén pulsados ambos botones:
ARRIBA: para el nivel uno.
DERECHA: para el nivel dos.
ABAJO: para el nivel tres.
IZQUIERDA: para el nivel cuatro.

GRACIAS PERO...

A Simón Bueno por sus halagos a MEGA SEGA y los códigos para Ecco. Esteban García, por algo de lo que no me enterado pero que tiene que ver con Warriors or the Eternal Sun. A Felipe López por su truco para la limpieza de errores de programación de Sonic II. A Cristofer Dante por una extensa guía del jugador para Revenge of Shinobi. A Francisco Frisules por un enorme cartelón de Streets of Rage que hemos regalado a la panadera de la esquina para que envuelva las lechugas. Oh, y también queremos agradecer a esa personita que todos conocemos y que se ha casado a lo grande con el hijo de un arquitecto, que nos haya proporcionado tantos momentos de diversión con su boda y luna de miel.

MEGA CD

¡Para su legítimo dueño!



Tras buscar entre el montón de posters llegados a nuestra redacción con la solución correcta para el segundo concurso Mega CD, hemos dado con la primera persona que nos envió el poster completo junto con la solución correcta:

Francisco Javier Baeza García

Este chico, que es de Cartagena, en la provincia de Murcia, se ha llevado a su casa el segundo Mega CD. Esperamos que lo disfrute. Al mismo tiempo, hacemos pública la lista de ganadores de los 10 cartuchos de Cool Spot para las personas que primero enviaran el poster completo del primer concurso:

- **Carlos Blazquez Castelló** de Sevilla
- **Sergio Ruiz Sanz** de Segovia
- **Miguel Camacho Camacho** de Córdoba
- **Luis Manuel Gil Diez** de Elche
- **Jesús Fernández Naranjo** de Madrid
- **Sergio Guaschi Cagliero** de Torremolinos
- **Xavier Alvarez i Estany** de Barcelona
- **Pedro Gasco Miguel** de Madrid
- **Francisco Izquierdo Navarro** de La Eliana, en Valencia
- **Santiago Aranguren Pascual** de San Sebastián

A todo ellos les será enviado el cartucho a su casa. ¡Atentos a la puerta chicos, Cool Spot está al caer!

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

TINY TOONS ADVENTURES
581.100 puntos, con 42 vidas, sin utilizar passwords, con todos los mundos descubiertos
Manuel Angel Blanco Aguiar

SPLATTER HOUSE II
Me lo he acabado sin vomitar
Luca Montalvo Silva

SONIC II
593.360 puntos, terminado con 2 perfect bonus, 59 vidas y las 7 Chaos Emeralds
Antonio Luis Romero

EVANDER HOLLYFIELD'S BOXING
258.127.000 puntos, 40 ganados 0 perdidos, seguir boxeando hasta el final, aceptar sólo los combates de 9.500.000
Enrique Torcal Melero

SONIC "THE HEDGEHOG"
391.820 terminado con 17 vidas y 5 continuaciones de reserva y las 6 Chaos Gems
Rubén Martínez Martínez

CRUE BALL
82.220.000 quedándome tres bolas aún
Samuel Cárdenas Martínez

MASTER SYSTEM

STREETS OF RAGE II
1.013.400 puntos, terminado con 31 vidas y sin continuar
Diego Blanco

TAZ-MANIA
204.500, sin continuar y con 20 vidas
Josu San Román

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
96.400 puntos con 19 vidas y un continue. Terminado
José Antonio Vargas Parra

SONIC
584.700 con 24 vidas y 5 continues
Israel Salinas Bená

MASTER SYSTEM

CASTLE OF ILLUSION
128.290 puntos, quedándome 12 vidas y sin continuar
Octavio García de Vinuesa Pacheco

ASTERIX
574.800, sin usar continues y sobrándome 26 vidas
Juán Rodríguez Fernández

SONIC II
700.972.100 con todas las esmeraldas, sin continuar y 57 vidas
Miguel Angel Valenzuela Morenate

OLIMPIC GOLD
9:28 (os lo juro) 100 metros lisos
Alejandro Molins García

GAME GEAR

SONIC
600.044 con dos continues y 9 vidas, tengo ocho años y juego mucho
Fernando Ortega Diez

SUPER KICK-OFF
España 104 - Suecia 0, en tercera división y con tiempos de veinte minutos
José Calabuig Palmero

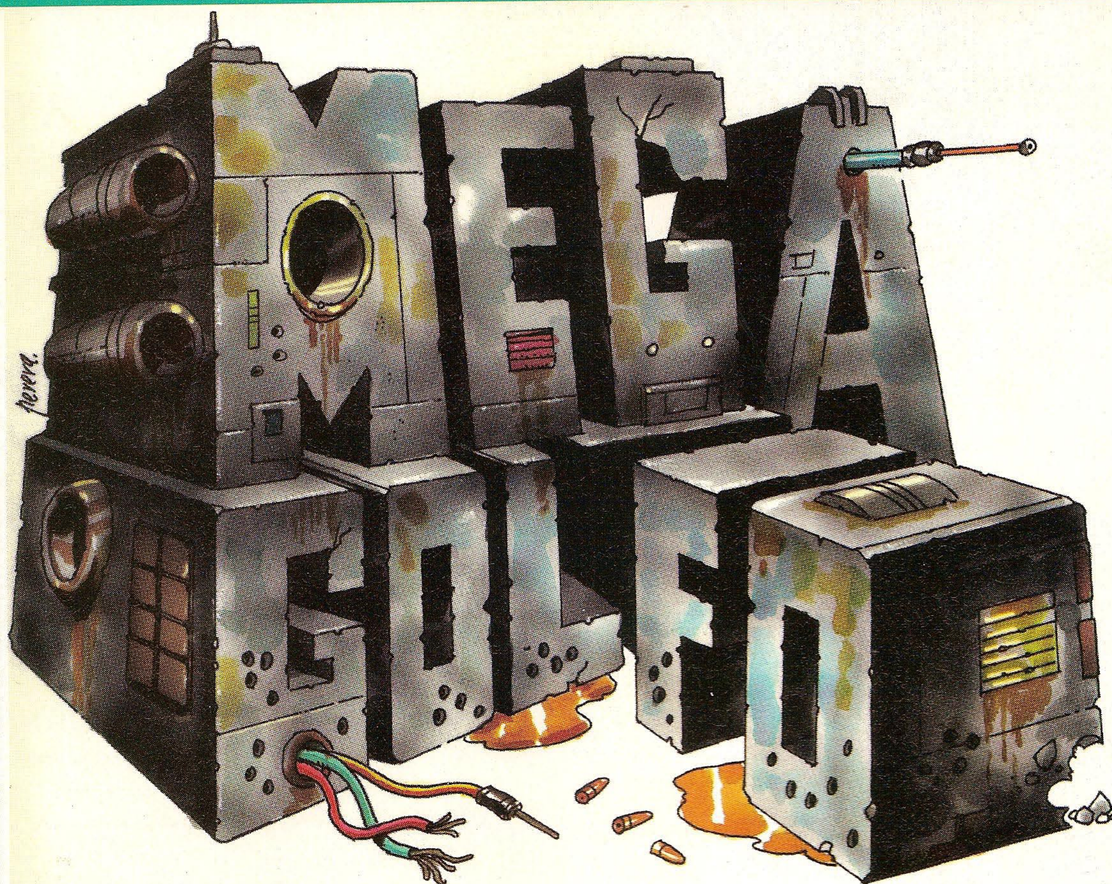
DONALD DUCK
326.906, terminado con 9 vidas y sin continuar
Alejandro Plata Tello

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ______
DIRECCION ______
JUEGO 1 ______
CONSOLA ______
PUNTUACION ______
CONDICIONES ______
JUEGO 2 ______
CONSOLA ______
PUNTUACION ______
CONDICIONES ______

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Ginzo de Limia, 53 - Bajo 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.



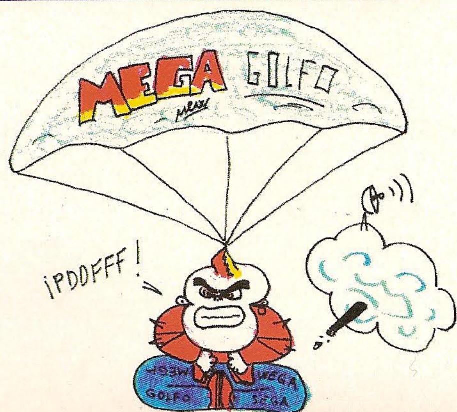
Tras pasarme varias semanas pensando (a veces lo hago, aunque parezca mentira) he dado con la solución al acertijo que me planteaba Francisco García Mena de Tarragona. Francisco, los dientes le saldrán en la boca. Ahora, os voy a plantear uno:

Una elefanta y un elefantito cruzan un río. Cuando llegan al otro lado de éste, el elefantito le dice a su madre "Mama, contigo y conmigo han cruzado tres. ¿Por qué?

Enviadme nuevos retos, adivinanzas y acertijos, así como la solución a este último a la dirección de siempre:

Mega Golfo
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

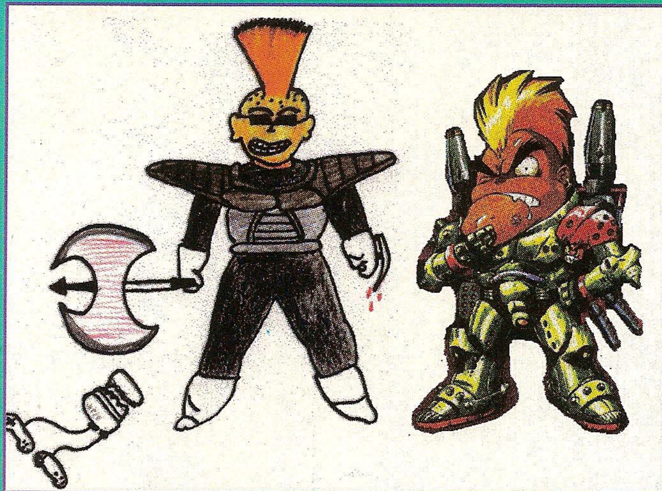
Ah, si seguis enviándome toda clase de cartas malsonantes, repugnantes y asquerosas, cierro el chiringo y me voy; así que ya lo sabéis hijitos, ised más discretos y sencillitos!



POR FIN, ALGUIEN SENSATO

Estoy algo decepcionado porque no publicásteis mi carta en el número anterior, pero espero que lo soluciones con la que os mando ahora. Quisiera dar un consejo a Jorge y Juan Carlos Castro de las Palmas y a The Art Crew de Irún: "Ya que los juegos son tan fáciles, dejar de jugar en el nivel EASY". Al mismo tiempo me gustaría dar un consejo a los que escriben a esta sección: "No por escribir una cutre lista de insultos se consigue una buena carta".
Angel Fraile

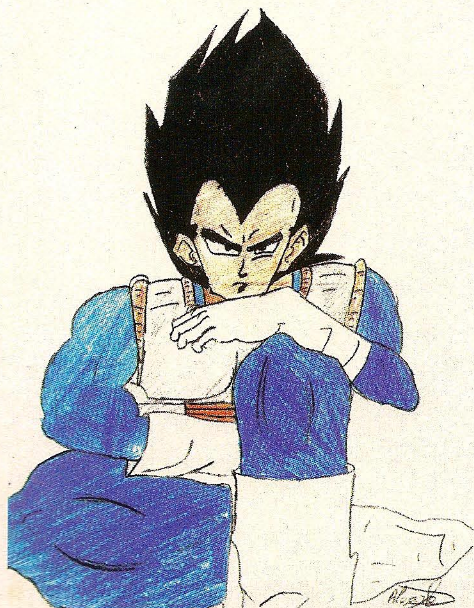
GOLFO: Me encanta tu dibujo (es ese del golfo y las pibas), ¡A ver si la peña se entera de una vez de qué va el tema!



PIES DE PAGINAS

Seguimos con la duda: ¿Por qué en vez de poner fotografía vuestras ponéis esos dibujillos de la serie Los Picapiedra? Conclusión: seguis siendo los mismos cobardes del mes pasado. Por cierto, vaya como se te cae la baba con los comentarios del tío ese de Asturias ¡eh! Antes de que se nos olvide, un pequeño comentario más: las notas a pie de página siguen siendo una inutilidad.
Jesus y Carlos Granado González

GOLFO: Nosotros no somos tan presumidos como vosotros, que haríais cualquier cosa por ver vuestra carta publicada en nuestras páginas con un título bien grande que rezará algo así como: "Jesus y Carlos Granado son los mejores". Pues bien, no os pienso dar ese gustazo, es más, voy a pedir que emborronen vuestro nombre, vereis que es vuestra carta, pero no vuestros nombres. Por cierto, no conseguireis comprarme con dos inmundos sellos de 28 pesetas.



UN CURIOSON

Hola quisiera hacerte unas preguntas que todavía no tengo muy claras.

1. ¿Para qué va a servir el conector que hay detrás de la Game Gear en el futuro?

2. ¿Va a salir el Street Fighter II para la Game Gear?

3. ¿Qué juego me aconsejaríais para la Game Gear, el Streets of Rage II, Chakar o el Shinobi?

4. ¿Va a salir el Formula 1 World Championship y el Shinobi III para la Game Gear?

José Garrido, Madrid

GOLFO: Aunque esto no es una sección de preguntas y respuestas, me siento magnánimo contigo, porque me caes bien, chaval, y voy a responder a la primera de tus preguntas. Pues bien, aunque no lo creas, la Game Gear es un ser vivo, y como tal, nace, crece, se reproduce y muere. Por tanto, quédate con la versión que prefieras, se trata de parte del aparato digestivo, o del reproductor, como más te guste. Por cierto, lo de los juegos, ni idea, aunque yo si fuera tú me quedaba con Streets of Rage II. Para lo del Formula Uno o el Shinobi III, ¡vamos chavalín, no le pidas milagros a la Game Gear, que bastante hace ya!

UN REALISTA

Hace poco, poquísimo que leo vuestra revista. Casualmente me encontré con tu sección y ya que pedias alguna carta que te hiciera merecedor de tu sueldo, ¡hay que ver!, te la mando yo mismo. Por cierto, ¿Cómo se le puede pagar a alguien para que responda a las provocaciones y provoque las mismas, de unos chiquillos y niñatos repugnantes? ¿Es enchufe? ¿Tu padre es el dueño? ¿Es un cuento? Además de éstas, te voy a formular estas otras: ¿Qué tipo de preguntas respondes? ¿Cómo puedes ser tan chulazo? ¿Hiciste un curso por correspondencia? ¿Cuál es el número de teléfono de Arantxa del Sol? ¿A qué velocidad puede correr un escarabajo pelotero? ¿Cómo se puede conseguir un trabajo/chollo como el tuyo?

Por último, felicitaciones por la revista; me río mucho con tus páginas y los pies de las fotos.

José Fernando
Las Palmas de Gran Canaria

GOLFO: ¡Pero bueno! ¿Tú te has pensado que esto es el Un, Dos, Tres o qué pasa? Vamos, vamos, tantas dudas para unas cuestiones tan banales. Mira, lo de la velocidad de los escarabajos peloteros es muy fácil de controlar; colócate sobre una pista de atletismo y llama a alguien para que te ayude, hazte con un cronómetro y recorre los mil metros. Después, mediante una sencilla regla de tres, calcula la velocidad en kms por hora y, ¡ya está! Ya tienes la velocidad de un escarabajo pelotero. Por cierto el trabajo/chollo se consigue con mucho cuidado.

SUBNORMALIDAD AGUDA

Bueno, en primer lugar deseo felicitaros por la publicación y por el negociazo que os tenéis montado.

Soy estudiante de psicología, (sólo estudiante) y adicto a los PC. En el número de verano vi que le dábais caña al rollo de la "Realidad Virtual", especulando que si era el fin o no sé que rollos. Me gustaría exponer mi punto de visto sobre el asunto.

Supongo que el pillar una patente de importación del producto debe ser un chollazo, pero deberíamos mantenernos alerta a la hora de introducir un artilugio de semejantes característivas en el mercado, y que se convierta en el regalos pedido por los niños a los Reyes Magos. Si ya tuvimos serias quejas de educadores y padres cada vez que un niño se plantaba ante una consola, no queramos saber la que se va a armar con el asunto ese de la realidad virtual.

Desde un punto de vista traumatológico, al plantarse una máscara, unos guantes, botas... lo que sea, se deforma la realidad en los más altos niveles de procesamiento, tanto en la percepción, como en sistemas básicos de aprendizje, pensamiento y la memoria misma.

A veces nos hemos ido a dormir y al cerrar los ojos, se nos representan involuntariamente las imágenes de los juegos que acabamos de dejar, lo que hace que ciertos músculos se nos pongan en tensión. Pues bien, la paranoia puede venir cuando esta misma situación ocurre sin cerrar los ojos. Y el invento ese de la realidad virtual, que seguramente sea muy adictivo (no lo he intentado nunca), puede causarnos más de un trauma, hundiéndonos en psicosis molestas y peligrosas.

Pero, a la cara le corresponde una cruz. Es decir, la realidad virtual puede suponer un increíble antídolo para enfermedades psíquicas realmente graves, aunque falta experimentación sobre ello. Y en ese campo España "va de culo", y con perdón.

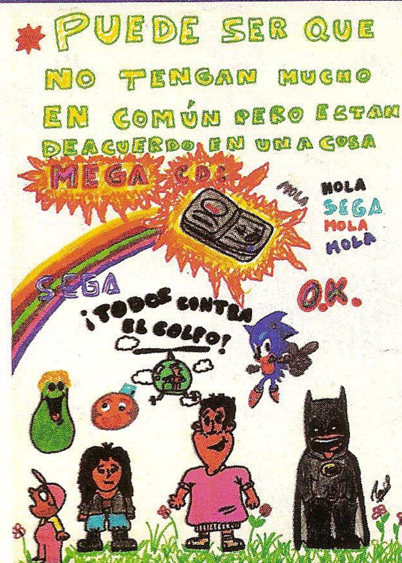
No querría que se me tratase de catastrofista, pero he escrito lo que creo que es información al alcance de todos, aunque a veces prime el dinero que la realidad real (no virtual).

Fdo:CARLOS GARCIA CERDA

GOLFO: Me he quedado petrificado. ¿De verdad eres sólo un estudiante? Deberías ser ya todo un doctor en psicología. Claro que teniendo tan cerca un especimen como tú para analizar, debes haber adquirido mucha experiencia en lo que a patologías graves respecta; y prepárate porque tus traumas no tienen importancia comparados con lo que se te viene encima. Lo siento, pero... ¡los Reyes Magos no existen! Es muy triste pero así es.

¿Alivias tus traumas yendo desnudo por la calle? Porque si ponerse guantes, botas... lo que sea, deforma la realidad y hace que te vuelvas loco (en tu caso, más loco)...

Por cierto, espero que lo que te pasa cuando vas a la cama, cierras los ojos y te vienen a la cabeza imágenes concretas, sí, eso de "ciertos músculos que se ponen en tensión" no sea nada nuevo para ti, porque lo normal es que eso comience a pasar a los doce o trece años, y tú debes tener dieciocho como poco; y es bastante normal, incluso muy frecuente, que esto ocurra incluso con los ojos abiertos. Hay otra ciencia a la que te podrías dedicar aparte de la psicología, se llama urología, y también puedes aplicarte alguna de las enseñanzas que te impartirían.



EL GALLEGO ABURRIDO

Hoy llueve, hace frío y yo estoy en casa sin otra cosa que hacer que escribirte una estúpida carta. Tenía pensado mandarte una carta para criticarte, pero pensándolo bien, sabe Dios cómo me contestarías.

Luego penseé en mandarte una carta seria de consolega a monstruíto, aunque no tardé mucho en recordar que contigo no se puede ser serio.

Más tarde pense en pedirte unos trucos, pero con lo tacaño y vago que eres, lo más seguro es que me dijeras que hay una sección para eso unas páginas más adelante y que escribiera allí, aunque yo también soy algo vago y no me apetece escribir más cartas.

Bueno tío, pero entonces, ¿de qué quieres que te escriba? No me digas que de mi vida amorosa porque como empezara no creo que me llegaran todas las páginas de la revista.

Pues ya sabes dime de que quieres que te escriba y gustosamente lo haré. Bueno, si tengo ganas.

Rubén Ucha Souto.
Santiago de Compostela

Pdta.: por una vez contesta usando la cabeza y no las plantas de los pies.

GOLFO: De verdad, ¡Con la de balas que se están disparando en este momento en el mundo y no van a dar a nadie! ¡Vamos, un verdadero desperdicio! Por cierto, los gallegos me poneis un poco nervioso, por no decir un mucho.

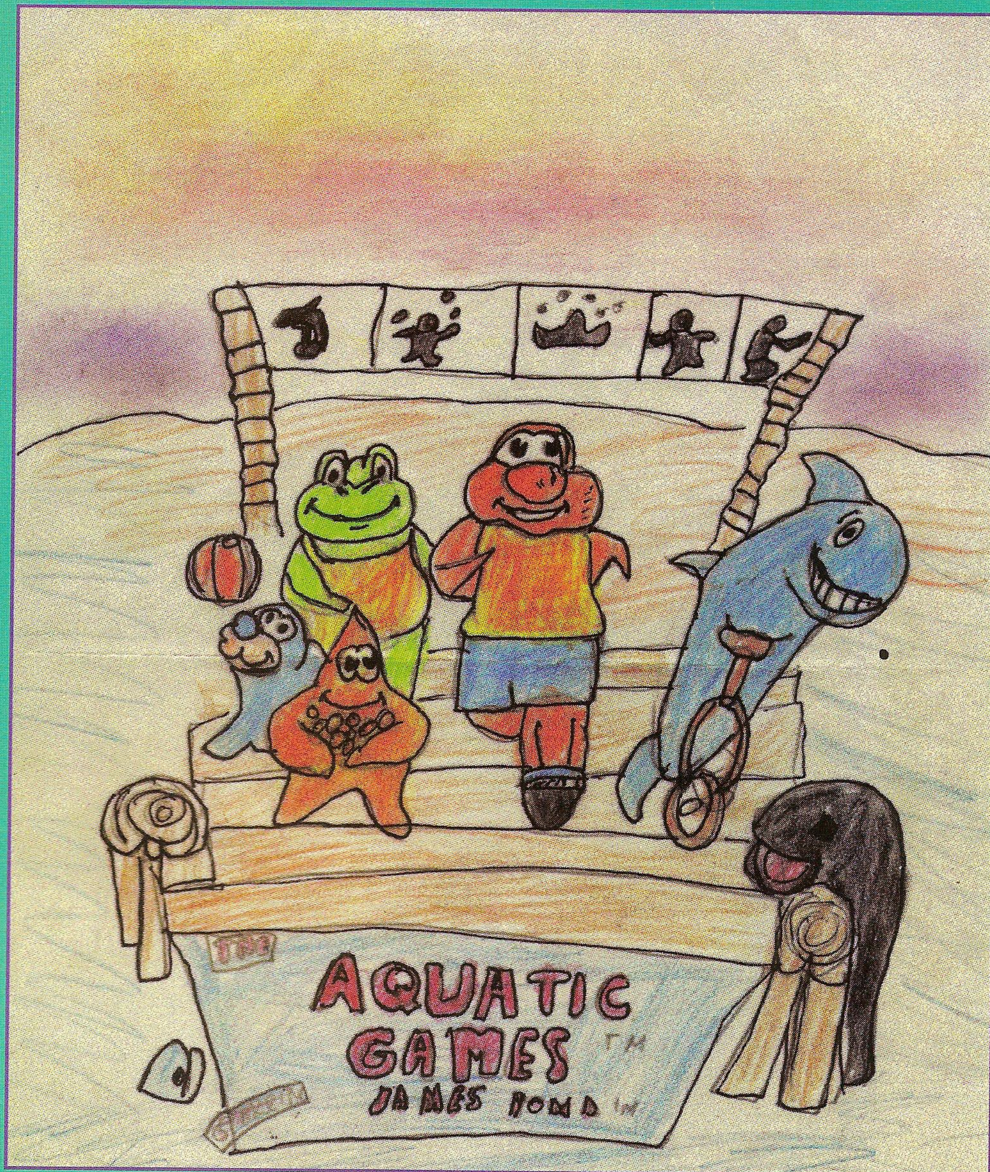
EL DROGOTA

Mega Golfo, en tus respuestas mencionas mucho los traumas infantiles ¿lo dices por propia experiencia? Por tu forma de vestir y de hablar se ve que eres un incomprendido, de ahí quizás ese trauma y la prepotencia con que actúas. Por cierto, si no te gustan los anónimos, ¿por qué no pones tu nombre verdadero y dejas de esconderte detrás de pseudónimos? ¿O tienes miedo de que alguien te reconozca y te parta la cara? Porque por allá, por el año de la pera en que naciste no había ni megas ni nada.
Si no pones tu nombre verdadero todo el mundo sabrá que eres un cobarde, pero puedes tirar esta carta a la basura y así nadie sabrá lo que eres. Y cuando me contestes no te salgas por las ramas (¿o eres un mono?, mono que no monada, que conste) cuando no sabes que responder.

David García Tenerife

Pdata.: me gustó mucho tu respuesta sobre las Canarias, ahora, Psicofónicas, aunque los camellos son de Lanzarote, por el Teide hay otros camellos que los de coca.

GOLFO: Muy versado me parece que estás tú en el tema de los camellos y de lo que venden. Voy a dejar las cosas muy claras, ¿alguien le dice, por ejemplo a Tomatito, al Fary, a Chiquetete, al Pescaílla, al Torete, al Vaquilla, al Gran Wyoming y al Reverendo, al Niño de la Capea, al Litri, a Monty el Loco, a Supermán, a Alaska, a Chicholina, a Martirio, y a Iggy Pop, que confiesen sus verdaderos nombres? ¿Acaso si lo hiciesen se les iba a reconocer más? Yo soy el Mega Golfo y punto, y así es como se me conoce, además ya tengo suficientes admiradoras como para desear ganarme más. Gracias.





MAS BASURA

GOLFO: Vaya con la de restos de lo que un día pudieran haber sido grandes misivas que me he encontrado en el buzón, ¡Tíos, a ver si sois capaces de escribir algo más original! De momento, las cartas de toda esta gente no sirven para nada, vamos, ni pizca de sensibilidad escritora tienen: Sergio y David de Madrid (a cada cual peor), Ernesto García Rebollal de Pineda de Mar (oye, precioso el sobre), Rafael "Datos" Ortega de Madrid (vaya apodo más insulso), Abel Pérez Alvacil de Alicante (era una carta llena de loas, he dudado mucho a la hora de tirarla, ¡pero es que era un pelota el tío!), Rafael Gomez Salado de Ecija (mi edad, bueno, nací cuando el hombre llegó a la Luna), un anónimo en papel amarillo (no hay verano sin grillo ni hortera sin amarillo), A and I (felices poseedores de una Nintendo), Victor Jesús Ruiz de Jaén (manda los trucos a la dirección a la que has mandado esta carta), Sergio de Madrid (¡Vaya poesía que te has echado a la cabeza! ¿De verdad que se te ha ocurrido a tí?), Antonio Esteban Soriano de San Lorenzo del Escorial (este chico quiere formar un club, su dirección es: C/Velazquez nº 37, San Lorenzo del Escorial, 28200 Madrid), Berta Vargas de Barcelona (si tus padres te han ayudado a escribir la carta, ¡vaya con tus padres!), Clara López Chiuevas (el Mega CD I regalado es totalmente compatible con los modelos españoles), Luis (ha dejado una página completa en blanco, vamos, un genio, así me gustan las cartas, con misterio), Alby Ojeda Cruz de Gran Canaria (otro canario rebotado). Bueno, ya me he cansado, esto ya huele demasiado como para seguir con ello.

TOP 10 POT

1



STREET FIGHTER II

¡Qué pasada de juego! Lo siento, tengo que seguir jugando.......

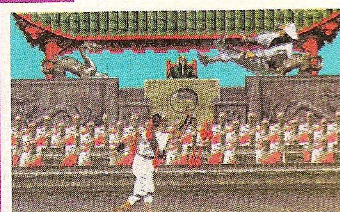
2



MICRO MACHINES

Lo más divertido que hemos jugado en Mega Drive, en serio, es genial

3



MORTAL KOMBAT

Si quieres disfrutar, juega con otra persona

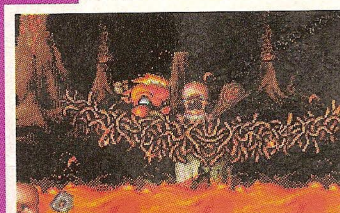
4



TINY TOONS

Cada día que pasa, me gusta más este juego

5



CHUCK ROCK II

¡Cuidado con el Pterodáctilo, te va a comer la cabeza!

6 THE FLINTSTONES

7 F1 WORLD CHAMPIONSHIP

8 JUNGLE STRIKE

9 COSMIC SPACE HEAD

10 ROLO TO THE RESCUE

MASTER SYSTEM

1. SONIC THE HEDGEHOG II
2. POWER STRIKE II
3. PRINCE OF PERSIA
4. SUPER KICK OFF
5. ALEX KID IN SHINOBI WORLD
6. SUPER OFF ROAD
7. LEMMINGS
8. GOLDEN AXE
9. WORLD CLASS LEADERBOARD
10. MICKEY MOUSE 2

GAME GEAR

1. MICRO MACHINES
2. SUPER KICK OFF
3. PRINCE OF PERSIA
4. CHUCK ROCK II
5. STREETS OF RAGE II
6. GLOBAL GLADIATORS
7. DONALD DUCK
8. TOM & JERRY
9. SHINOBI
10. SONIC II

JIM POWER

Pronto en Mega Drive va a aparecer un intrigante y novedoso concepto en lo que a video juegos se refiere. Jim Power, una curiosidad de arcade en siete niveles de la compañía franchute Loricel, se está dedicando al diseño destinado a gafas tridimensionales que, al contrario que otros productos de este tipo, se puede contemplar perfectamente sin parecer un poco tonto, es decir, sin las gafas.

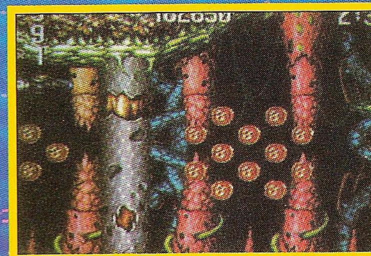
El juego combina tres niveles de plataformas donde los saltos, el agacharse, el disparo a demonios del infierno y el evitar trampas es la tónica de la diversión. Dos niveles en plan matamarcianos en donde los alienígenas se dedican a atacar tu nave espacial dándote la excusa de internarte en una orgía de disparos, para luego dar con dos niveles de exploración en los que el truco consiste en orientarte en el interior de un laberinto y una torre, asegurándote que utilizas prudentemente las llaves de las que dispones. Hay cinco monstruos de final de nivel que son verdaderamente ENORMES entre los que nos encontramos con la Almeja Voladora, el Bacalaero del Infierno, la Calavera Roja (o comunista), el Camionero Jevi y uno tipo espantoso conocido como el Guardián (o portero de discoteca).

El jugador controla al joven Jim Power, haciéndole pilotar una nave espacial, destrozar a los malos y saltar y disparar a placer.





▲ Ja, ja, demonio de Satanás eres más feo que mi tío Tomás.



CHAOS EN

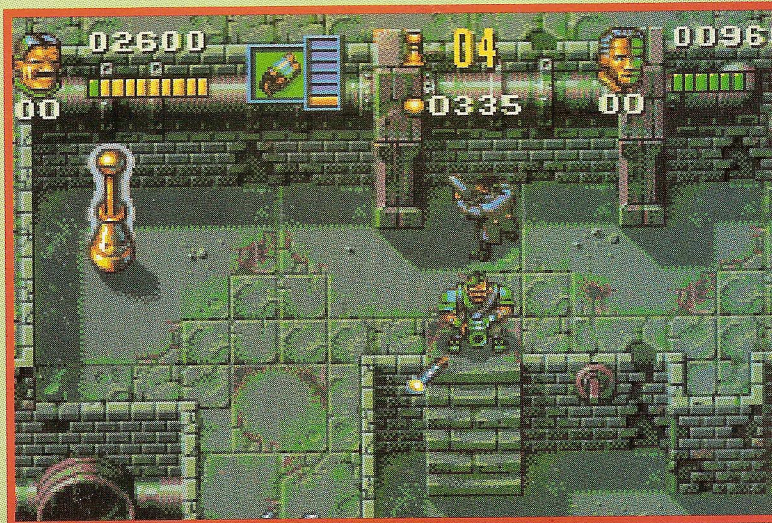


Chaos Engine conmocionó el mundo Amiga a principios de este año, a pesar de que había quienes recelaban ante él, pues tenía demasiado en común con Gauntlet. Este nuevo título de Bitmap Brothers pronto mostró su valía y se convirtió en todo un clásico. Ahora esta leyenda sobre un ordenador en el siglo 19 está en preparación para la Mega Drive.

Los Bitmap Brothers es el equipo que programó Speedball II y hay elementos de ese soberbio juego presentes en Chaos Engine.

En los Estados Unidos el juego se titula Soldiers of Fortune que se ajusta más a la historia de seis mercenarios de guerra que se enfrentan a la desastrosa invención del Barón Fortesque. Esta triste invención es Chaos Engine, una primitiva forma de ordenador biológico con el poder de alterar el espacio y el tiempo.

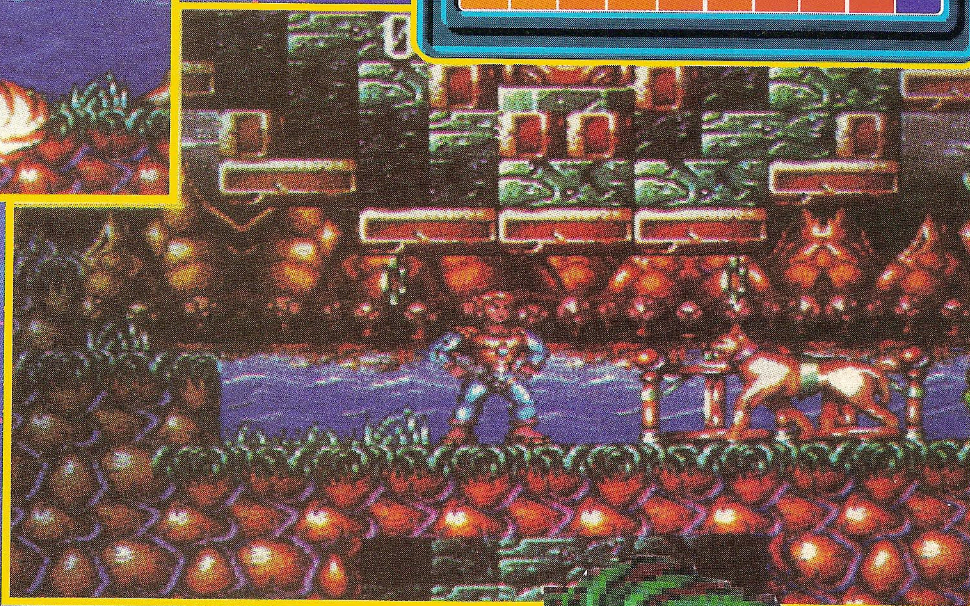
Lo que importa a los seis héroes de la leyenda es que la máquina muta toda la vida del planeta en horrorosas bestias. Uno o dos jugadores ayudan a los mercenarios en su causa pero el momento en el que han de hacerlo no está demasiado preciso. Renegade, el equipo de desarrollo, especula acerca de la fecha de lanzamiento, apostando por el comienzo del año que viene. Esperamos que sea antes...






Mira, no tengo nada contra el hoola-hoop pero esto ya pasa de castaño oscuro.

1 JUGADOR	DESDE	PRONTO
	POR	LORICIEL
	PRECIO	PCF
PORCENTAJE TERMINADO		

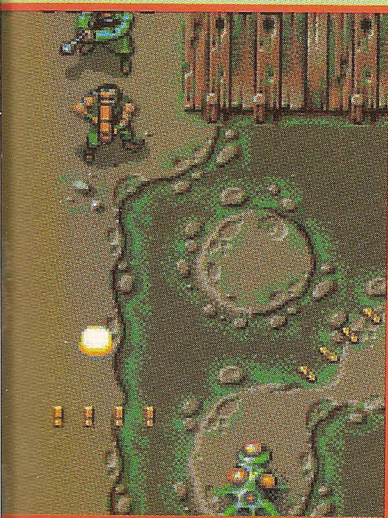




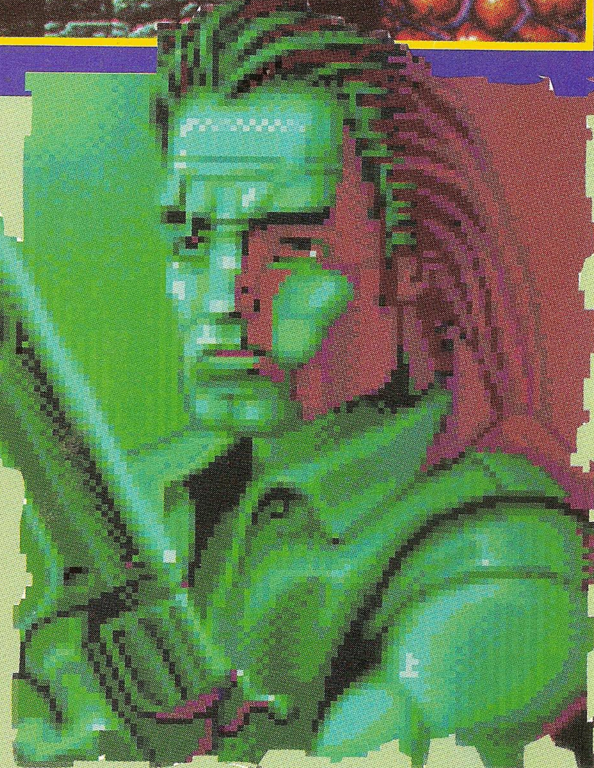
GINE

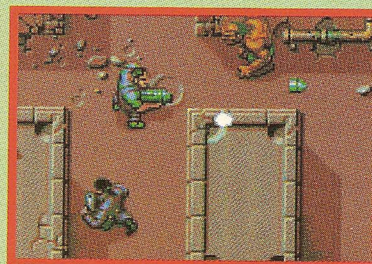


¿Qué prefiere mi señor, esta especie de pistola nuclear o esta modesta granada de impacto?







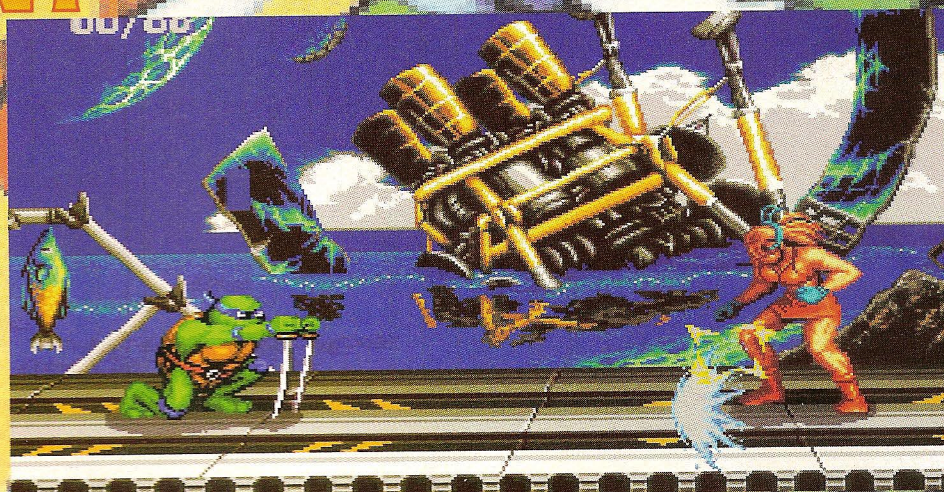

¡Oh, no! De nuevo has tenido que comerte todo el cabrales con gusanos de la alacena.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS





▲ Cuando acabe contigo vas a parecer un kimbo.



▲ Leonardo quiere ligarse a la rubia haciendo monerías con las espadas.



▲ ¿Qué estás mirando? Sí, las tortugas ninja tenemos dientes ¿y qué?



▲ Hey chicos, vamos a tener que visitar al estilista, no me gusta que me copien los de Magneto.



▲ Estas visiones parecen fruto de una mente enferma.







Puede que pienses que cuatro tortugas medio idiotizadas, que sólo saben gritar "Cowabunga" no son suficiente para ningún juego decente, pero Konami no piensa los mismo y ha doblado a nuestros héroes, Michelangelo, Donatello, Raphael, y Leonardo, metiéndoles en una farsa en la que un supervillano intenta destrozar el mundo y el universo tal y como lo conocemos, sacando copias de estos bichos.

El malvado anteriormente mencionado, no contento con recrear a estos superhéroes, ha copiado a sus amigos (Sisyphus, April, Casey y Ray), a un tal Goody-Two-Shoes Splinter justo en el momento en el que estaba meditando.

Es misión de estas intrépidas criaturas de las profundidades el encargarse de estos seres y pasar por una serie de increíbles niveles hasta llegar a la dimensión X y rescatar al jefe.

Solo o con un colega, el jugador puede actuar como una de las tortugas (ipuaj!) o uno de sus amigos entrando en un increíble juego de acción con un montón de movimientos para elegir. es cierto que los combates son bastante frenéticos y que los fondos, como suele ocurrir con las productos Konami, son brillantes. Más información antes de que te des cuenta.



1-2 JUGADORES	
DESDE	PRONTO
POR	KOMAMI
PRECIO	PCF
PORCENTAJE TERMINADO	





▲ *Vaya con Sonic, desde lo de Rosi se le ve más hombre.*



▲ *Me parece que no se le está dando muy bien.*

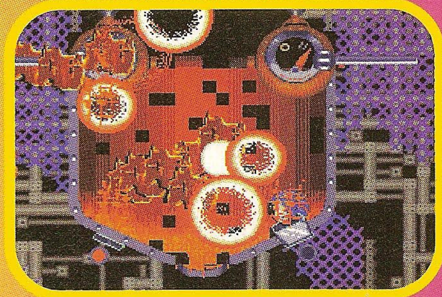
SONIC SPINBALL

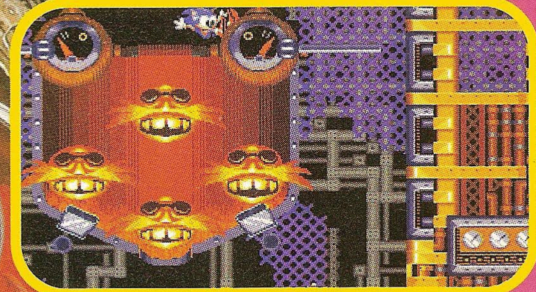
La cantidad de pelas que nuestro amigo Sonic proporciona a Sega es suficiente para que cualquiera se ponga el pelo de punta y un trajecito azul, como esa cosa pinchuda que protagoniza el nuevo espectáculo de Sega, Sonic Spinball.

Esta vez nos encontramos en el Casino de la zona nocturna de Sonic 2, y el archienemigo de Sonic, Robotnik, sigue haciendo de las suyas. El bigotudo Robotnik ha capturado a unos cuantos de los peludones amigos de Sonic, apresándolos en una fortaleza, un conjunto de fábricas de robots establecida en una isla volcánica. La isla está protegida por el sistema de defensa Pinball, un entorno de máquina del millón plagado de las trampas del simpático Robotnik.

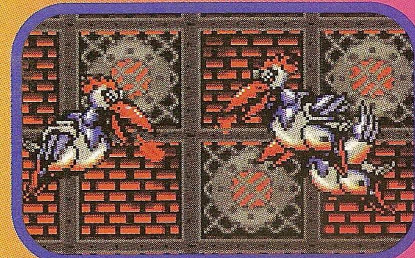








Sonic viene armado con un montón de nuevos movimientos, además de sus viejos trucos, como el ataque giratorio y las superplayeras cuando va a toda velocidad por la isla, enfrentándose a los Roboctopus, las plantas comepuercoespines y los gusanos mecánicos. Como podrás ver en estas capturas, pinball es el nombre del juego, y ya en este incipiente estado se percibe su estupenda definición. Más información en tu revista preferida, INTEVIU... uy, perdón, en qué estaré pensando... MEGA SEGA.



▲ *Dos enormes gallinas en esta captura.*



1 JUGADOR	DESDE	PRONTO
	POR	SEGA
	PRECIO	PCF
PORCENTAJE TERMINADO		

PREGUNTAS y RESPUESTAS

Para que no os sentais perdidos en vuestros juegos favoritos, seguimos adelante con esta sección dedicada a responder todas vuestras preguntas (siempre y cuando nos sea posible, pero no tengais duda alguna de que por lo menos lo intentaremos) referentes a cualquier tema, sobre todo aquellas que el Mega Golfo nos roba, porque muchas de ellas deberían ir en esta sección, pero como merodea por la redacción y está hecho un ladrón de tomo y lomo, ¡qué le vamos a hacer!

Dirigir vuestras preguntas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid



ANGELITO

Hola, soy Angel y me gustaría haceros algunas preguntas:
1. ¿Saldrá el juego Street Fighter II Special Champion Edition y Turbo: Hyper Fighting para Mega CD?
2. ¿Qué precio tienen los juegos de Mega CD?
3. De verdad, ¿Merece la pena comprarse el Mega CD?
4. Por ahora no hay muchos juegos de Mega CD que te dejen con la boca abierta, ¿va a salir alguno?
Bueno, por esta vez ya vale, ¡pero a ver si ponemos más concursos!

Angel Eduardo Hernández, Alicante

1. Hola Angel, yo no soy Angel. Eres demasiado preguntón, pero te puedo decir que: puede que sí, puede que no, lo más seguro es quién sabe.
2. Algunos son más baratos que los cartuchos, otros son más caros. Lo cierto es que hay de todo.
3. ¡Por supuesto que sí! ¡Es una orden!
4. ¿Que no hay qué? Claro que los hay, fíjate por ejemplo en Batman Returns, Thunderhawk, Silp Heed, Time Gal, Jaguar XJ220, etc. Todos son una verdadera maravilla, por más que algunos sean un poco decepcionantes. Pero sólo por el mero hecho de incorporar la banda sonora en CD, merecen la pena. El Mega CD para la Mega Drive ha supuesto la misma o mayor revolución (yo diría que mucho mayor) que las tarjetas de sonido para el PC.

PARQUE JURASICO

Por favor, por más que escribo al Mega Golfo, no me da respuesta a las preguntas que le hago. ¿Por qué no me respondes tú?
1. ¿Hay passwords para Jurassic Park?
2. ¿Se puede conectar la Mega Drive a la televisión a través de otro medio que no sea RF o radio frecuencia? He oído algo acerca de un cable de vídeo compuesto por la salida posterior de cinco pines circular de la Mega Drive.
3. ¿Por qué tarda tanto en salir Streets of Rage para Master System?
Bueno, muchas gracias, la revista me parece muy buena, me encanta el Mega Golfo, aunque me parece excesivamente pesado.

Koldo Negugogor, Santander

1. Has tenido suerte, Pablo Baez de Goya de la provincia de León nos ha remitido passwords para ser utilizados en Jurassic Park, aunque solamente cuando el personaje sea Grant.

Nivel 2	2H5J202F
Nivel 3	4PNRI067

Nivel 4	6VRS2064
Nivel 5	8VVVL2MI
Nivel 6	AVVVN4MO
nivel 7	CV7VP8M8

2. Efectivamente, se puede. Tienes que ir a un distribuidor oficial Sega y hacerte con un cable que pasa esa salida de cinco pines a dos conectores RCA, uno para vídeo compuesto y otro para sonido. Después, los conectas a tu televisor o vídeo por la entrada auxiliar y ya está, ya tienes la Mega Drive conectada sin necesidad de tener que desconectar la señal de antena de la televisión. Puedes convertir esos conectores RCA a un Euroconector con acercarte a una tienda de cables o electrónica y pedir un conversor de RCA a Euroconector. El único problema que tiene este cable de Sega es que puede que ya no lo encuentres en las tiendas porque tenemos la ligera sospecha de que las ventas de dicho producto en nuestro país no fueron muy altas.
3. No lo sé, puede que se deba a problemas en la codificación del juego o que simplemente se ha retrasado su comercialización para que no coincida con algún otro producto estrella. ¡Quién sabe!

PIRATA PERDIDO

Me alegro de que exista tu sección, porque con Mega Golfo.... Bueno, dejo mis rollos y ahí van mis preguntas:
1. ¿Saldrá el Dragon Ball ZZ para Mega Drive?
2. El Sonic CD, ¿Es para Mega CD 1 ó 2?
3. He oído que existe un aparato para copiar los juegos de consola o cartuchos a discos de 3 1/2, ¿Es cierto? ¿Cuánto costará para Mega Drive?
4. ¿Cuál de estas consolas crees que es mejor? Megatec, Neo Geo o Atari Jaguar.
5. ¿Saldrá el Best of the Best Championship Karate para Mega Drive.
Bueno, hasta otra marmota.

Isidoro Javier Pérez, Córdoba

1. Yo espero que sí. Más que nada para que dejéis de preguntarlo, creo que he respondido esa pregunta como media docena de veces.
2. Sonic CD sirve para los dos Mega CD, el único problema es que en Mega CD 2 sólo se podrá jugar con los que hayan sido comercializados por Sega España, no podrás utilizar los traídos de Estados Unidos o Japón.
3. Sí, es cierto, pero el inventillo cuesta mucho dinero (alrededor de 70.000 Pta.) y, es piratería. Además, dudo mucho que lo puedas encontrar en algún sitio, por lo menos en nuestro país.
4. ¿Megatec es una consola? No se trata de cuál es mejor o peor, sencillamente que cada una con los juegos que tiene lo hace lo mejor que puede.
5. Ha salido para Super Nintendo, espero que con lo buen juego que es, también salga para Mega Drive.

JUNGLE STRIKE

Tengo una duda muy grande, en vuestro número anterior publicabais unos códigos para Jungle Strike pero, donde dice Códigos para repetir jugada hace referencia a unos que tienen el 1 y la letra A como parte integrante, ¿cómo introduzco esos códigos?

Ramón Sandoval, Martorell

1. Por un lapsus (os pido perdón desde esta página), se nos olvidó hacer referencia a que los códigos eran para el Action Replay Pro.

SIEMPRE PIDIENDO

¡Allá van mis preguntas!:
1. He oído que vais a publicar un catálogo sobre los movimientos de Mortal Kombat, ¿es cierto?
2. ¿Va a salir Mortal Kombat II?
3. ¿Saldrán todas las imágenes sangrientas de Mortal Kombat de Mega Drive?

David Díaz Antón, Madrid

1. Hemos publicado uno sobre Street Fighter II, y con este número va un cuadernillo con imágenes de Street Fighter II. Tomo nota de tu sugerencia.
2. ¡Pero si acaba de salir Mortal Kombat!
3. Ir a respuesta 1.

UN ILUSO

Hola, Me gustaría haceros un par de preguntas sobre Master System II:
1. ¿Saldrá Street Fighter II para Master System?
2. Si es así, ¿Cuánto costará? y ¿Cuándo saldrá?

Julio José Vidal Ibáñez, Murcia

1. ¡Ja, ja, ja! No creo que salga nunca, ¡es un cartucho de 24 Megas!
2. Creo que ya vale de risas. No me importaría que saliera, pero me parece algo casi imposible.

MAS MASTER SYSTEM

Tengo algunas preguntas sobre Master System:
1. Hay una serie de passwords para The Lucky Dime Caper y no sé cómo teclearlos, ¿podríais ayudarme?
2. ¿En qué os basáis para asignar la puntuación a los juegos?
3. ¿Podrías decirme algunos juegos para 2 jugadores simultáneos para Master System?

Gabriel López, Sevilla

1. Busca en el inicio del juego, después de la presentación, encontrarás una sección que dice Options, busca por ahí.
2. Se mira el juego de arriba a abajo, gráficos, sonido, movimientos, cantidad de personajes, calidad de los fondos, sonido, músicas, efectos de sonido, duración, etc. Después se asigna una puntuación a cada uno de los aspectos y se hace una media.
3. California Games, Super Off Road, Gauntlet, etc. De todas maneras, cuando vayas a comprarte un cartucho, si ves que en la etiqueta del juego pone 2 players, es que permite dos jugadores, simultáneos o no.

CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB
Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandante de submarino americano y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III
Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM
Una increíble conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es más difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

GLOBAL 78%

ANDRE AGASSI TENNIS
Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

BACK TO THE FUTURE III
Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS
Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS
Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%

BOB
Tiene todos los elementos necesarios para ser un juego excelente: unos buenos gráficos, música y sonido adecuados, te mantendrá acoupado durante suficiente tiempo, pero le falta emoción

GLOBAL% 77

BONANZA BROS
Como Alien Storm, esta es otra estupenda conversión a la que vamos a tumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores es divertida, pero lo que necesitas al final del día es un poco de dificultad. Además a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa

GLOBAL 73%

BUBSY
Excelente, aunque no tan bueno como en un principio parecia. Guia al tigrecillo a través de las plataformas de este bravo juego.

GLOBAL 80%

COOL SPOT
Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plataformas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas por nada del mundo.

GLOBAL 90%

COLUMNS
La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION

Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

CHUCK ROCK II

Un buen juego de plataformas. Ayuda al hijo de Chuck a buscar a su papa, perdido por las vastas plataformas de su gran mundo.

GLOBAL 82%

DAVIS CUP WORLD TOUR

Sin duda alguna creemos que este es el mejor juego de Tenis para Mega Drive. Ya iba siendo hora de que alguien lo consiguiera

GLOBAL 90%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamás escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY

DJ Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas, y mientras que es muy divertido, sufre de un pequeño problema: es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS

El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FATAL FURY

Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%

FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes en una consola. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

El mejor juego de carreras para Mega Drive, así de claro. Sus sencillos controles, la atmósfera tan real que crea, sus opciones y, sobre todo, su velocidad, son combinados para crear un todo casi perfecto.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%



GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GENERAL CHAOS

Una verdadera pena, podía haber sido un buen juego.

GOBAL 71%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hace de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GP RIDER

Digamos que es algo así como un refrito del Out Run Turbo, el Out Run 2019 y el Super Hang On, con la mala suerte de que se ha llevado todo lo malo que esos juegos tienen. Yo que tú lo mantendría apartado de la consola.

GLOBAL 34%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

GUNSTAR HEROES

Un buen cartucho, tanto en apariencia como en las posibilidades de juego que ofrece. Gunstar Heroes fija un nuevo estándar dentro de lo que son los juegos arcade en base a monigotes para Mega Drive. Además, es divertido.

GLOBAL 93%

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te

gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

HAUNTING

Una bonita y detallada pieza artística de software para Mega Drive. Todo es casi perfecto, tiene, además, el equilibrio justo entre acción y aventuras para satisfacer todas las necesidades.

GLOBAL 86%

INTERNATIONAL RUGBY

Para ser un juego de rugby no estaría nada mal si realmente fuera eso, un juego de rugby. Pero los programadores del juego se han tomado excesivas libertades y han desvirtuado algo lo que en sí es el juego del rugby con el resultado de que es divertido pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

GLOBAL 71%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KLAX

Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KING OF THE MONSTERS

Un juego de lo más deleznable. Si no quieres arrepentirte de haberte gastado dinero en él, que no se te ocurra comprarlo, pasa de él olímpicamente.

GLOBAL 55%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Cómpratelo

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como simulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MAZIN WARS

Aunque parece un juego de acción sencillote y facilón, puede que te sorprenda agradablemente. Al final será probable que acabes pegado a la pantalla de tu televisor con este juego en la Mega Drive

GLOBAL 87%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también excelente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%

MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

MORTAL KOMBAT

¿Qué es mejor que Stret Fighter II? Efectivamente, Mortal Kombat, aunque más que nada es porque Streetfighter II aún no ha salido a la calle. Sin embargo, es un excelente juego, casi igual a la versión de monedas.

GLOBAL 89%

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Malo, perdón, peor. Si te gusta el baloncesto, es mejor que no te acerques a este cartucho. Si no sabes nada de jugar, estupendo, puede que descubras un deporte nuevo que no tiene nada que ver con el baloncesto.

GLOBAL 29%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN

Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los gráficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio peso, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

POPULOUS II

Es una revisión estudiada de un juego clásico en PC. Llega a tu Mega Drive con el aura de misticismo que le rodeaba en el PC. Es un excelente producto de estrategia.

GLOBAL 89%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Una excelente pieza de software para Mega Drive, con el equilibrio casi preciso entre acción y aventura. Lo justo para satisfacer hasta a los mas exigentes. Ve a buscarlo ya mismo.

GLOBAL 91%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlo sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%



SHINOBI III

Un juego de aspecto fenomenal que dispone de un fantástico personaje protagonista, pero tiene un problema, carece de de una cierta originalidad e intriga.

GLOBAL 89%

SMASH TV

Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanto como se supone.

GLOBAL 72%

SNOW BROSS

Fantástica conversión de la ya conocida y adictiva máquina de monedas. ¿Cuántos de vosotros no os habréis gastado la paga del domingo en esta máquina?

GLOBAL 83%

SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC: THE HEDGEHOG

El super héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Simplemente interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER BASEBALL 2020

Probablemente el mejor juego de Beisbol para Mega Drive; ofrece bastante entretenimiento en el modo de dos jugadores, pero la carencia de un control total de los acontecimientos hace que llegues a sentirte algo frustrado.

GLOBAL 77%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%

SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN

Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Hasta el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quien pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TECHNOCLASS

Al principio sorprende por la presentación, más tarde agrada con los gráficos, pero decae cuando hablamos de sonido, aunque acaba siendo rentable en términos de jugabilidad.

GLOBAL 68%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WIMBLEDON

Un razonable juego de tenis, ensombrecido por algunos también razonables fallos. De todas maneras, Davis Cup es mucho mejor que éste. Para tenistas agobiados.

GLOBAL 72%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un gran éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la c onversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho Mega Drive para Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74%

ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y s e deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo, y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

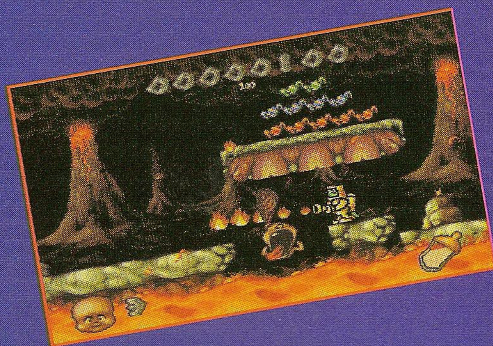
Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como par cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos de l momento. Despega con él.

GLOBAL 89%



CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido por muy rápido que te aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a ti mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

Los gráficos de Ghost House son del tipo grande: grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrían haber sido muy parecidas en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un juego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativos que cualquier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante .

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los pe-riódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construida del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

POWERSTRIKE II

Era ya un clásico dentro de las máquinas de las salas recreativas, ahora lo va a ser en la Master System, aunque en un estilo diferente, comparado con los demás juegos de este tipo disponibles para Master System.

GLOBAL 92%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer.¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN

La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espedachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%

RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¿Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%

SAGAIA

Conversión de la máquina Taito, Darius II. Contiene todas las características de la máquina original (junto con un modo simultáneo de dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lío, y tiene uno de los peores scroles que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI

¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bestias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluidas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos soni dos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, ya lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II

¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aun que parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER OFF ROAD

Una excelente conversión de la máquina de monedas original, lástima que sea tan fácil.

GLOBAL 82%

SUPER SPACE INVADERS

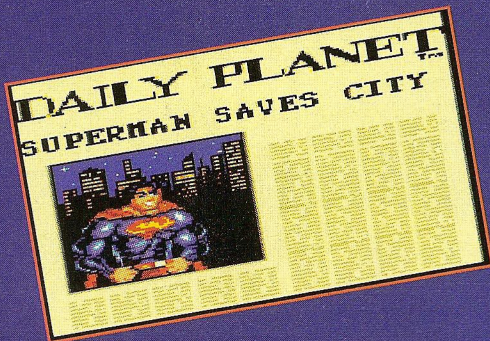
La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Wimbledon Tennis.

GLOBAL 82%



SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TEDDY BOY

Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesr de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con suerte todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese que intenta proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

GLOBAL 82%

THE FLASH

Recien llegado de la televisión, aquí tenemos a Flash. Es un sólido juego de plataformas con niveles llenos de sustancia de juego, así como una buena sensación de control.

GLOBAL 84%

TRANSBOT

Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores, como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabi-lidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL FALSO



WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más merodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego que vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Bién, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no éste?

GLOBAL 92%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

GLOBAL 84%

XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, saría un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estrellar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Muy interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

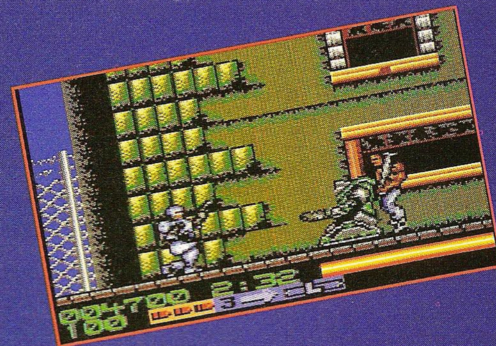
¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que incluso dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

G-LOC

Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los GLOBAL s de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%



INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desboradante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todo el mundo, especialmente a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sasos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio-medio.

GLOBAL 63%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%

ROBOCOP 3

No estaría nada mal si no fuera por lo mediocre que es. Pasa de él como a veces pasas de tus hermanos.

GLOBAL 51%

SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (a unque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE II

¡Guauu! Un cartucho de 4 megas para Game Gear. Mucho mejor que el juego original, uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento horizontal para tu pequeña consola portátil.

GLOBAL 89%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Una buena muestra de lo que puede dar de sí el Mega CD en el futuro. Literalmente son dos juegos en un disco. Si quieres tener algo importante, cómpratelo.

GLOBAL 90%

DRACULA

Es poco probable que te decidas a comprarlo, aunque a pesar de todo, si lo que quieres es sorprender a tus amigos con el Mega CD vete a buscarlo a la tienda, eso sí, no pases de la presentación; ¡es lo mejor del juego!

GLOBAL 51%

ECCO

Es el mejor título disponible para Mega CD. Es muy parecido a la versión de cartucho, pero contiene imágenes digitalizadas y todo tipo de músicas y sonidos, también digitalizados.

GLOBAL 96%



SILPHEED

¡Vaya! Por fin, algo que hace un excelente uso de las especificaciones técnicas del Mega CD. Uno de los mejores juegos arcade para Mega CD, incluso diría que es mejor que Thunderforce IV. ¡Cómpralo ya!

GLOBAL 94%

SWITCH

Con unos gráficos y una presentación francamente increíbles, Switch está destinado a ser todo un estándar para los juegos Mega CD, aunque luego se queda un poco corto en lo que se refiere a duración.

GLOBAL 70%

RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tienes.

Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.

Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

Vendo Master System II con juegos: Sonic 2, Alien 3, Chase H.Q., Scramble Spirits, y California Games. Dos pads. Alex Kidd en memoria, o cambio por Mega Drive.
Pablo Barbeito Meilán
C/República Argentina, 66 - 5º derecha
Sada, La Coruña 15160
Tlf.: (981) 62 01 16

Vendo Gaunlet por 5.000 o cambio por uno de estos juegos: Streets of Rage II, Sonic II, o Alien III. Estos juegos son para la Master System 2, incluyendo el Gaunlet.
(¡El juego se llama Gauntlet chiquillo!)
José María Granado Calado
Residencial los Jardines, bloque 9 - Nº 11
Cáceres 10005
Tlf.: (927) 24 27 29

Vendo juegos de Master System 2, entre ellos destaco: California Games, E- Swat, Wimbledon, Joe Montan Football, Basketball Nightmare. Todos a 2.500 pesetas.
(¿Todos o cada uno?)
Dani Beltrán Vidal
Avd. de la Pan, 18 - 20º
Sant Celini, Barcelona 08470
Tlf.: (93) 867 23 06

Vendo una Master System II con tres juegos: Alex Kidd, Super Tennis, y S-Watts por el precio de: 6.000 pesetas.
(¡Qué pena! Si fueran dos las compraría)
Raúl Bautista Zamora
C/ San Fermín, 23 bis
Badalona, Barcelona 08915
Tlf. (93) 383 72 81

Vendo Spectrum 128 Kb, como nuevo, con 20 juegos, todos originales: ¡¡¡Por 15.000 pesetas!!!
(¿Qué pinta aquí este anuncio?)
Pedro Céspedes Soria
Marti Codolar 37, 1º segunda
L'Hospitalet Llobregat, Barcelona
Tlf.: (93) 432 13 14

Vendo el juego Putt & Putter de Game Gear a 1.500 o cambio por uno solo con valenciana incluída.
(¿La valenciana es un tipo de magdalena?)
Juán Cepeda Sancho
Avda. del Parque, 36 - 6º 12
Alzira, Valencia 46600
Tlf.: (96) 241 78 85

Vendo Master System 2 con Alex Kidd, SONIC, Ninja Gaiden, Dick Tracy, STRIDER, y Heroes of the Lance, todo por 25.000 pesetas. O vendo los juegos por separado entre 2.000 y 5.000 pesetas cada uno.
(¡Lo veis! Uno que es claro)
José María García
C/Cardoso, 26 - 1º izquierda
Cadiz 11002
Tlf.: (956) 22 69 44

Vendo el juego Donald Duck y el Taz-mania por 4.000 pelas cada uno. Preguntar por Dani.
Daniel Lara Martínez
Campo Real, 22 - 2º
28039 Madrid
Tlf.: (91) 450 67 55

Gran chollo. Tres juegos de Mega Drive por 11.000 pesetas (FLASHBACK, SONIC 2 y TAZ-MANIA) Originales y bien cuidados.
José María Merino
C/Quintiliano, 14 - 2º
Logroño 26004, La Rioja
Tlf.: (941) 25 09 73

Vendo los siguientes juegos para Mega Drive; Golden Axe, Shinobi, Streets of Rage, todos por ¡¡9.500 cucas!! También vendo Rambo III por 2.500 y los catro por ¡¡¡11.500!!! Tdos incluyen sus instrucciones y caja en perfecto estado.
Antonio Luís Romero Gómez
C/ Rafael Aguirre, 23
Valcaracejos, Córdoba 14480
Tlf.: (957)-15-61-60

Vendo los juegos de Mega Drive: Shinobi, Streets of Rage, Golden Axe y Galaxy Force II. Los cuatro por 10.000 pesetas y el FATAL FURY por 6.000
Elias Benavides Redondo
C/ Chile, 9 - 2º B
Valladolid 47014
Tlf.: (983) 23 35 21

Vendo 2 juegos para Mega Drive: Wrestle War y Ghostbusters por 4.500 pesetas los dos o los cambio (los dos) por Sonic 2 o Cool Spot o Sunset Riders.
Juán Olalla Galán
C/ Valle del Corneja, 10 - 2º 1
Avila 05002
Tlf.: (916) 22 83 02

Vendo G.G. + 2 juegos + lupa + adaptador a corriente por 15.500.
Juán Javier Aguilar Bautista
C/ Ancha del Carmen, 4 - 3º
Málaga 29007
Tlf.: (95) 233 04 39

Vendo Mega Drive con cuatro juegos, todo valorado en 25.000, por 18.000 y Master System II con 2 mandos, Alex Kidd y Wonder Boy III, valorado en 16.000, por 9.000. Tmabién vendo los juegos separados.
(¿Cuáles son los juegos de Mega Drive?)
Miguel Angel Vallejo Gato
Pasaje Pintor Torrado, 7 - 3º C
Córdoba 14006
Tlf.: 27 37 63

Desearía vender SuperNes por 28.000 pesetas con tres juegos; Street Fighter II, Super Mario, UN Squadron. Llamar por la mañana.
(¡Este sabe quién es el más fuerte!)
Crlos Dueso Sierra
C/ Rosendo Novas, 17 - 19, 2º - 1º B
Barcelona 0818
Tlf.: (93) 245 78 22

Vendo videojuego Terminator 2 para la Game Boy a 3.900 pelas.
(¡Es el último anuncio de ..... que publicamos, esto es una revista SEGA!)
Javier Guerra Vázquez
Avd. de los Monelos, 2 - 11º A
La Coruña 15008
Tlf.: 20 52 68

Vendo Sonic para Master System 2 por 2.500 pesetas.
David Molina Ortega
C/ Manole, 25 - 2° B
Granada 18014
Tlf. 15 88 41

Vendo ordenador MSX YS-64 con manual, mando y juego Formula 1 por 30.000 pesetas.
(¡Esto se está pareciendo al PC Review!)
Christian Castro Díaz
Avda. los Geráneos, 4
Calahonda, Granada 18730
Tlf.: 82 28 41

Vendo Batman Returns para Mega Drive: 5.000 pesetas, o cambio por Alien III, Tortugas Ninja, GrandSlam o Taz-Mania. Sólo Madrid, llamar tardes. Javi.
(Yo soy del norte, ¿no me lo quieres vender?)
Francisco Javier Carrillo Rodríguez
Silvio Abad, 70 - 2° dcha.
Madrid 28026
Tlf.: (91) 560 50 95

Vendo Mega CD por 65.000 pelas. Regalo Mega Drive, 2 joysticks, 4 juegos: Prince of Persia, Final Fioght, Sewer Shark, y Night trap con convertidor de señal para cualquier juego de CD (PRO-CD-X).
(¡Pero, si acaba de salir a la calle!)
Julio M. Lorente Díaz
C/ Perlerines, 13 B-C
Miguelturra, Cuidad Real 13170
Tlf.: (926) 23 18 75

Vendo consola master System. Con un mando a estrenar, buen estado. 5.000 pelas.
Javier González Escobar
C/ Segovia, 7 - 9° C
Alcalá de Henares, Madrid
Tlf.: (91) 888 49 39

Vendo Mega Pad con 6 botones (3 adicionales), velocidad turbo y movimiento a cámara lenta, por sólo 5.000. También lo cambio por Sonic II. Llamar al de 14.30 a 16.30 y preguntar por María José.
María José Serrani Suárez
(No desea que aparezca su dirección. De nada.)
Las Palmas, Las Palmas de Gran Canaria
Tlf.: (928) 20-35-98

Vendo consola Master System II + Control pad y stick = Wonder Boy III + World Soccer + Alex Kidd + adaptador a la red; por 14.000 pelas. Con instrucciones y en buen estado.
Enrique Oses Colchero
Avda. de Navarra, 7 - 2° C
Pamplona, Navarra 31012
Tlf.: (948) 26 80 94 de 2 a 5 de la tarde

Vendemos Double Dragon (Master System) en buen estado (1 año de vida) por 4.000 pesetas, o lo cambio por Axterix o World Cup'90.
Sergi i Jordi
C/ Lluis Companys, 6 - 3° 4°
Sort, Lleida 25560

Vendo juegos de Master System: Super Kick Off - 4.000 pesetas; Aerial Assault - 3.000 pesetas; Heavy Weight Champ - 2.500 pesetas. Sólo Bilbao. Preguntar por Yosu.
Josu San Román Azpitarte
C/ Virgen del Pinar, 8 - 1° A
Bilbao, Vizcaya 48014
Tlf.: (94) 47 52 41

Vendo Game Boy con Super Mario Land, Tetris, Doctor Mario, con el Handy Boy. Todo por 15.000 o cambio por Game Gear.
(Lo siento Montse, lo avisé anteriormente)
Montse Pavón Irimia

Vendo juegos: Alien Storm, Moonwalker, Wonder Boy III y Super Reak Basketball a 2.000 pesetas cada uno para la Mega Drive. Sólo provincia de Barcelona.
(¡Otro que pasa de los que no sean barceloneses!)
Joaquim Lafalla
C/ Romani, 24
Calella, Barcelona 08370
Tlf.: (93) 769 45 56

Vendo consola Master System II con los juegos Alex Kidd y Ninja Gaiden, todo por 8.000 pesetas en perfecto estado.
(¿Las pesetas o lo que vendes?)
Raúl Jimenez Romero
Pasaje Milans, 22 - Atico 3
L'Hospitalet, Barcelona 08907
Tlf.: (93) 337 17 82

Cambio juegos de Mega Drive por juegos de Super Nintendo. Tengo el James Pond II, Wonder Boy III, Sonic y Last Battle. Yo quiero el Super Ghoul 'n' Ghosts.
(¡Qué suerte! Tiene una Super Nintendo y una Mega Drive)
Roberto de los Santos Pérez
C/ Echegaray, 4
Sanlucar la Mayor, Sevilla 41800
Tlf.: (95) 570 13 78

Cambio los juegos Toki, Golden Axe, Monaco GP, ETC, por Goulsh'and Gosht, Thunder Force 3, Shadow Dancer, etc, todos de Mega Drive.
(¡A ver si alguien tiene el primero que pides!)
Valentín Vacas Prieto
C/Puerto Rico, 14 - 2° Dcha.
Gijón, Asturias 33212
Tlf.: (98) 532 46 47

Cambio Game Boy con 3 juegos, equipo y Light Boy o cuatro juegos de Master System, por Mega Drive con 1 juego. Preguntad por Geno. Sólo en Vigo.
(¡Vaya con los niños solitarios!)
Eugenio García-Oubiña Cacarte
C/ Arenal, 86 8° E
Vigo, Pontevedra 36201
Tlf.: (986) 22 24 53

Cambio Sonic por Fatal Fury de Mega Drive de igual calidad.
(Lo de igual calidad, no sabemos qué quiere decir)
Rayco Estévez Sánchez
C/ Pelayo, 13 - 2°
Las Palmas
Tlf.: 22 97 25

Cambio los juegos World Cup Italia'90, S... Hang-On, Columns, y Golden Axe por el ju... Ecco the Dolphin para la Mega Drive.
Eneko Aranzeta Gutiérrez
C/ Urirurualdea, Bl 1 - 2° D
Elgueta, Guipúzcoa 20690
Tlf.: (943) 76 81 58

Cambio videoconsola Atari 2600 con 128 juegos por 2 cartuchos de Master System II, a ser posible el Golden Axe y Super Monaco G.P.
Davido González Plata
C/Mercado, 2 - Bajo izquierda
Badajoz 06003
tlf.: 24 77 13

Cambio juego Lemmings de Mega Drive por Ecco the Dolphin, Micky Mouse I o Micky Mouse II también de Mega Drive.
Odalie Marugan de los Bueis
Viladomat, 234 - 3° segunda
Barcelona 08028
Tlf.: (93) 430 05 18

Deseo cambiar la Master Sisten II, un jokti, y cuatro juegos (Sonic 2, Alex Kidd, Alter Beast y The Ninja) por la Guein Guiar y dos juegos.
(Traducción: jokti= joystick, Master Sisten= Master System, Guein Guiar= Game Gear)
Helios Baca Camacho
C/ San Juán Bosco 32 1° - 3
Almería 04005
Tlf.: (951) 26 82 47

Quiero cambiar una Master System con dos juegos (Sonic y Alex Kidd) con dos mandos por una Mega Drive, la Master System sólo tiene dos meses.
(¡Pobrecilla, aún no le han salido los dientes!)
José Luis Blanes Rodríguez
C/ San Millán 5
El Ejido, Almería 04700
Tlf.: (951) 48 32 08

Cambio cartucho de 6 juegos para Mega Drive: Super Shinobi, Rambo III, Columns, Heavy Unit, Tetris, y Alex Kidd; o vendo a buen precio.
Carlos Encinas Soria
Braille 5
Madrid 28034
Tlf.: (91) 734 98 89

Quiero cambiar el Ciber Chinobi y Los Picapiedra de Master System II, porque ya estoy aburrido de ellos. Quiero el Wonderboy III y Wonder Boy in Monster World.
(El Ciber Chinobi es como el Super Shinobi, pero con chinos)
Sergi Perete Gatius
Condes de Urgel, 51 - 2° 3
Lérida 25005
Tlf.: 24 79 00

Cambio Another World con dos semanas de uso por Fatal Fury, Flashback, Cool Spot o Tiny Toons, en perfecto estado Mega Drive.
(Nos encanta que la Mega Drive esté en perfecto estado, pero ¿también los cartuchos?)
Ignacio Ortiz Pacheco
C/Menéndez y Pelayo, 6 - 1°
Elda, Alicante 03600
Tlf.: (96) 538 92 97

... cambiar una vídeo consola, Master System II, con dos mandos, un juego en la memoria y un cartucho por una Game Gear con cuatro juegos.
Sergio José Lobato Martínez
C/ Sáez de Quejana, 49
Beas de Segura, Jaén 23280
Tlf.: 42 43 66

Yo quiero cambiar mi Master System II y un juego que es Sonic por la Game Gear con cuatro juegos. (Y yo quiero........)
Antonio Manuel Manzaneda Martínez
C/ Tobazo 71
Bear de Segura, Jaén 23280

Deseo cambiar mi cartucho "My Hero" de la Master System por el cartucho Spider-Man para siempre o por algún tiempo.
Francisco Ramón Picazo Requena
C/ El Cid 20
Tarazona de la Mancha, Albacete 497207
Tlf.: 49 72 07

Cambio juego de Mega Drive (Tiny Toons), por Super Kick Off. Llamar por las mañanas y preguntar por Agustín.
Agustín Ramos Martínez
C/ Alajar, 3 - 3º
Huelva 21007
Tlf.: 23 40 34

Cambio o vendo juegos de Mega a 1.000 y 2.000. Sólo Granada. preguntar por Jose. Otros más nuevos a 3.000 o 4.000
José Antonido Castro Fuentes
C/ Ben Ziri, 38 - 3º D
Granada 18013
Tlf.: 15 36 93

Cambio Super Tum Blade por Golden Axe II de Mega Drive.
Alberto Rizo
C/ Poeta Miguel Hernández, 14
Elche, Alicante, 03201
Tlf.: 544 47 27
Cambio Streets of Rage II para Mega Drive por Fatal Fury o Lemmings en buenas condiciones.
Diego Morilla Sánchez
C/ Miguel Bueno, bloque B - 7º C
Fuengirola, Málaga 29640
Tlf.: (95) 246 22 98

Cambio juego Golden Axe II o Spiderman por Super Monaco GP II. Todos de Mega Drive.
Eduardo Medina Camacho
C/ Illescas, 36 - 2º 4
Madrid, 28024
Tlf.: (91) 717 12 06

Me interesaría cambiar el juego "Chakan" por el European Club Soccer, el Shinobi II o por cualquier buen juego de lucha.
(¡Animal!)
Juán Manuel Jiménez Isla
C/ Doctor Blanca, 2 - 2º
Santa Fe, Granada 18920

Cambio el Moon Walker por el Streets of Rage, espero que me lo cambien pronto. Un saludo a Sega.
(¡Mañana mismo!)
Angel Sanz Escartín
C/ Miguel Fleta 6 o C/ Fuente del Ibor, Bar Mesón Avago
Huescas 22006
Tlf.: 21 35 66 o 24 54 73

Quiero cambiar el Sonic de la Master System por otro de igual calidad, de lucha, si puede ser. También lo vendo con instrucciones por 4.900.
(Pregunto, ¿para qué te sirven las instrucciones si no tienes el cartucho? Hay que ver lo que hacen algunos con tal de conseguir dinero)
Isaac López Díaz
Rambla Sama, 18 - 4º primera escalera B
Vilanova y la Beltru, Barcelona 08800
Tlf.: (93) 893 61 72

Cambio por otros cartuchos el Moonwalker, The Lucky Dime Caper, y Mercs.
Valeriano Tórtola Luis
C/ Olmo, 15
San Clemente, Cuenca 16600
Tlf.: (966) 30 11 76

Quiero cambiar el Strider de Master System 2 un poco difícil pero con el tiempo le cogerás tranquillo.
Alfonso Vega
C/ Biarritz, 1 - 3º B
Madrid 28028
Tlf.: (91) 725 82 99

Cambio Sonic II por cualquier juego que me guste, en especial "Fatal Fury". Preguntar por Raúl.
(Oye, ¿y cómo sabemos cuál te gusta?)
Raúl Gacituaga Espinosa
C/ Partal, 20 - 9º A
Madrid 28018
Tlf.: (91) 507 50 01

Desearía cambiar el juego (Mega Pack), es de Super Hang On, Columns y World Cup Italia '9... Por sólo Fatal Fury de Mega Drive.
Pedro Tejada Naranjo
C/ José Menéndez Pidal, bloque 64 - 2º B
Mérida, Badajoz 06800
Tlf.: (924) 37 12 27

Cambio juego de Mega Drive, el Talespin y Tw... Crude Dudes por juego que convenga (que m... guste).
Iván Fernández Meca
Pradolongo, Torre 1 - piso 4º B
Madrid 28041
Tlf.: (91) 341 33 26

Cambio Arnold Palmer Tournament Golf por cualquiera de éstos: EA Hockey, Populous, After-burner II, Chakan, PacMania, Revenge o... Shinobi, Arch Rivals, Super Monaco GP, WWF Wrestle Mania, European Club Soccer, Deser... Strike.
(¡Buuaah! ¡Cuánto cartucho!)
Daniel Palma Macías
C/ Infanta Beatriz, 8 2º C
Sanlucar de Barrameda, Cádiz 11540
Tlf.: (956) 36 13 52, de 18:00 a 21:00

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Avenida Betanzos, 60
Semi-sotano A
28034 Madrid

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

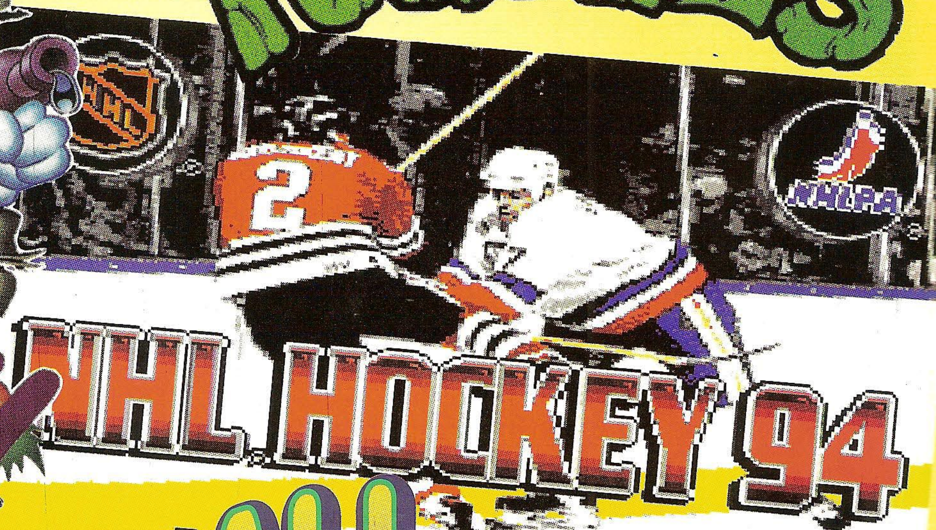
NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
TELEFONO (OPCIONAL) ____________________
TEXTO ____________________

 COMPRO  VENDO  CAMBIO

ESTE MES........



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



SONIC SPINBALL

FANTASTIC DIZZY

STREET FIGHTER II
SPECIAL CHAMPION EDITION

Y EL MES QUE VIENE.......fiuuuu



BEEP...BEEP...

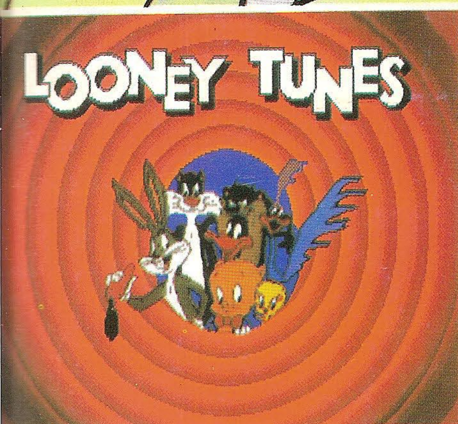
¿TRAMPAS A TI?

DESERT DEMOLITION

6500

FREE BIRDSEED!

GUN POWDER



ROAD RUNNER

Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.

ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE